

Sperimentale con l'Elettronica e il Computer

7/8

LUGLIO / AGOSTO 1984

L. 5000

NUMERO DOPPIO

**INTERFACCIA
CENTRONICS
PER LO
SPECTRUM**

**IL PORTATILE
OLIVETTI M10**



**DUE JOYSTICK
PER IL VIC20**

SINCLUB
il club dei sinclair club

**CONTINUA
IL SUPER
CONCORSO**

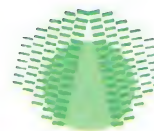


**ASSISTENZA
TECNICA:
SEIKOSHA**



**A TUTTO
COMMODORE**

GSM-7010



MUSIC CENTER STEREO AM/FM

Un prodotto che vi introduce nel settore dell'HI-FI. La qualità e il design che lo contraddistinguono, lo collocano in una gamma di prodotti dal target giovane.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Funzioni:
AM/FM/TAPE/PHONE
- Alimentazione: 220 V 50 Hz

Sezione sintonizzatore

- Banda di frequenza:
FM 88 ÷ 108 MHz
AM 535 ÷ 1605 KHz

- Rapporto segnale/rumore:
FM 60 dB - AM 46 dB
- Separazione stereo FM: 35 dB

Sezione audio

- Potenza d'uscita: 5 W + 5 W -
4 ohm - T.H.D.: 2%
- Resp. in frequenza: 60 ÷ 18000 Hz
- Controllo di tono: bassi -
100 Hz- + 10 dB
acuti -10 kHz- + 10 dB

Sezione cassette

- Sistema registrazione: 4 piste
- Velocità nastro: 4,75 cm/s
- Wow e Flutter: 0,15%
- Rapporto S/R: riproduzione 45 dB,
cancellazione 50 dB
- Dimensioni: 436x140x430
- Peso: 7,2 kg
- 15/3100-00

PG 7010

- Casse acustiche a corredo a due vie - 20 W - Altoparlanti ad alta dinamica. 15/3011-00



THE QUALITY CHOICE

GoldStar

A DIVISION OF **GBC**

**GRANDE
OFFERTA ATARI**

MARIO BROS.

BY NINTENDO



A METÀ PREZZO

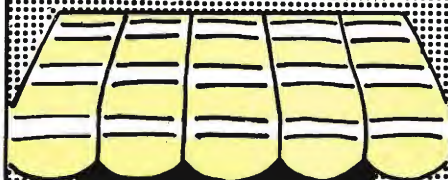
**MARIO BROS.
e un'altra cassetta
a tua scelta.***

ATARI®
niente diverte di più

*es. MARIO BROS. L. 89.000 + JUNGLE HUNT L. 79.000

= L. 168.000 **METÀ PREZZO = L. 84.000.** (Offerta valida fino al 30-7-84)

L'ABC del COMPUTER



**SONO
IN
EDICOLA**



SELEZIONE
di elettronica • microcomputer

*Sperimentare
Computer*

Cinescopio

**electronic
GAMES**

MILLECANALI

**SONO
RIVISTE**

edizioni **Jce**

BIT SHOP PRIMAVERA

La più grande catena di computer in Europa

AGRATE BRIANZA Via G. Matteotti, 99
ALBA Via Paruzza, 2
ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
AOSTA Av. Conseil Des Commis, 16

BARI C.so Cavour, 146
BASSANO DEL GRAPPA Via J. Da Ponte, 51
BELLANO Via Martiri della Libertà, 14
BENEVENTO Via E. Goduti, 62/64
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Tripoli, 32/A
BOLOGNA Via Brugnoli, 1
BOLOGNA Di fronte Stazione Centrale
BRESCIA Via B. Croce, 11/13/15
BRINDISI Via P. Togliatti, 22
BUSTO ARSIZIO Via Gavinana, 17

CAGLIARI Via Zagabria, 47
CALTANISSETTA Via R. Settimo, 10
CAMPOBASSO Via Mons. II Bologna, 10
CASAPULLA Via Appia 128
CASTELFRANCO VENETO Via S. Pio X, 154

CATANIA Via Muscatello, 6
CATANZARO Via XX Settembre, 62 A/B/C
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via Felli Spazzoli, 239
CINISELLO BALSAMO V.le Matteotti, 66
COLICO P.za Cavour, 24
COMO Via Bellinzona, 157
COMO Via L. Sacco, 3
CONEGLIANO V.le Italia, 128
COSENZA Via Massava, 25
CREMA Via IV Novembre, 56/58
CUNEO C.so Nizza, 16

EMPOLI Via Masini, 32

FANO P.zza Marconi, 6/7
FAVRIA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanese, 28/30
FIRENZE Via Centostelle, 5/B
FIORENZIOLA D'ADDA C.so Garibaldi, 125
FOGGIA V.le Europa, 44/46
FORLÌ P.zza Melozzo Degli Ambrogi, 1

GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fiasella, 51/R
GENOVA Via S. Vincenzo, 129/R
GENOVA-SESTRI Via Chiaravagna, 10/R
GENOVA-SESTRI Via Ciro Menotti, 136/R
GENOVA Via Storaice, 2 Ar (angolo C. Rolando)

IMPERIA Via Delbecchi, 32
IMPERIA Via A. Doria, 45

LANCIANO Via Mario Bianco, 2
LA SPEZIA Via Lunigiana, 481
LECCE Via Marinucci, 1/3
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LEGNANO C.so Garibaldi, 82
LIVORNO Via Paoli, 32
LUCCA Via S. Concordio, 160
LUGO (RA) Via Magnapassi, 26
LUNO Via Monte Grappa, 3

MACERATA Via Spalato, 126
MANTOVA Via Cavour, 69
MESSINA Via Del Vespro, 71
MILANO Via Altavardia, 2
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Petrella, 6

MILANO Galleria Manzoni, 40
MIRANO-VENEZIA Via Gramsci, 40
MODENA Via Fonteraso, 18
MONFALCONE Via Barbarigo, 28
MONZA Via Azzione Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabani, 31

NAPOLI Via Morosini, 8
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NAPOLI Via Luca Giordano, 40/42
NOVARA Via Perazzi, 23/B

PADOVA Via Fistomba, 8 (Stanga)
PADOVA Via Piovese, 37
PALERMO Via Libertà, 191
PALERMO Via Notarbartolo, 23 B/C
PARMA Borgo Parente, 14/E
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via R. D'Andreotto, 49/55
PESCARA Via Conte di Ruvo, 134
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via Emilia, 36
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISTOIA V.le Adua, 350
POMEZIA Via Roma, 39
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78

RECCO Via B. Assereto, 78
REGGIO CALABRIA Via S. Marco, 8/B
REGGIO EMILIA Via S. Giuseppe, 2
RIETI Via Cintia, 70
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA P.zza San Donà di Piave, 14
ROMA Via G. Villani, 24-26
ROMA V.le dei IV Venti, 152/F
ROMA Via Valsavaranches, 18/26
ROMA Via del Traforo, 136
ROVERETO Via Fontana, 8/B

S. DONÀ DI PIAVE P.zza Rizzo, 61
SALERNO C.so Garibaldi, 56
SANREMO Via S. Pietro Agosti, 54/56
SASSUOLO P.zza Martiri Partigiani, 31
SESTO CALENDE Via Matteotti, 38
SENIGALLIA Via Maierini, 10
SIRACUSA Viale Scala Greca, 339/9
SORRENTO V.le Degli Aranci, 31/M/L

TARANTO Via Polibio, 7/A
TERMOLI Via Martiri della Resistenza, 88
TORINO C.so Grosseto, 209
TORINO Via Tripoli, 179
TORINO Via Nizza, 91
TORINO C.so Racconigi, 26
TORINO C.so B. Telesio, 4/B
TRENTO Via Sighele, 7/1
TREVISO Via IV Novembre, 13 A
TRIESTE Via Fabio Severo, 138
TRIESTE Via F. Filzi, 4
TRIESTE Via Paolo Reti, 6

UDINE Via Tavagnacco, 89/91

VARESE Via Carrobbio, 13
VERBANIA-INTRAP.zza Don Minzoni, 32
VENEZIA Cannaregio, 5898
VERCELLI Via Dionisotti, 18
VERONA Stradone S. Fermo, 7
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VICENZA Via del Progresso, 7/9
VIGEVANO C.so V. Emanuele, 82
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11

COMPETENZA in COMPUTER

**LA PIU' GRANDE
CATENA DI COMPUTER IN EUROPA.**

3M

sincclair

olivetti

CASIO

**SHOP
bit
primavera**

commodore

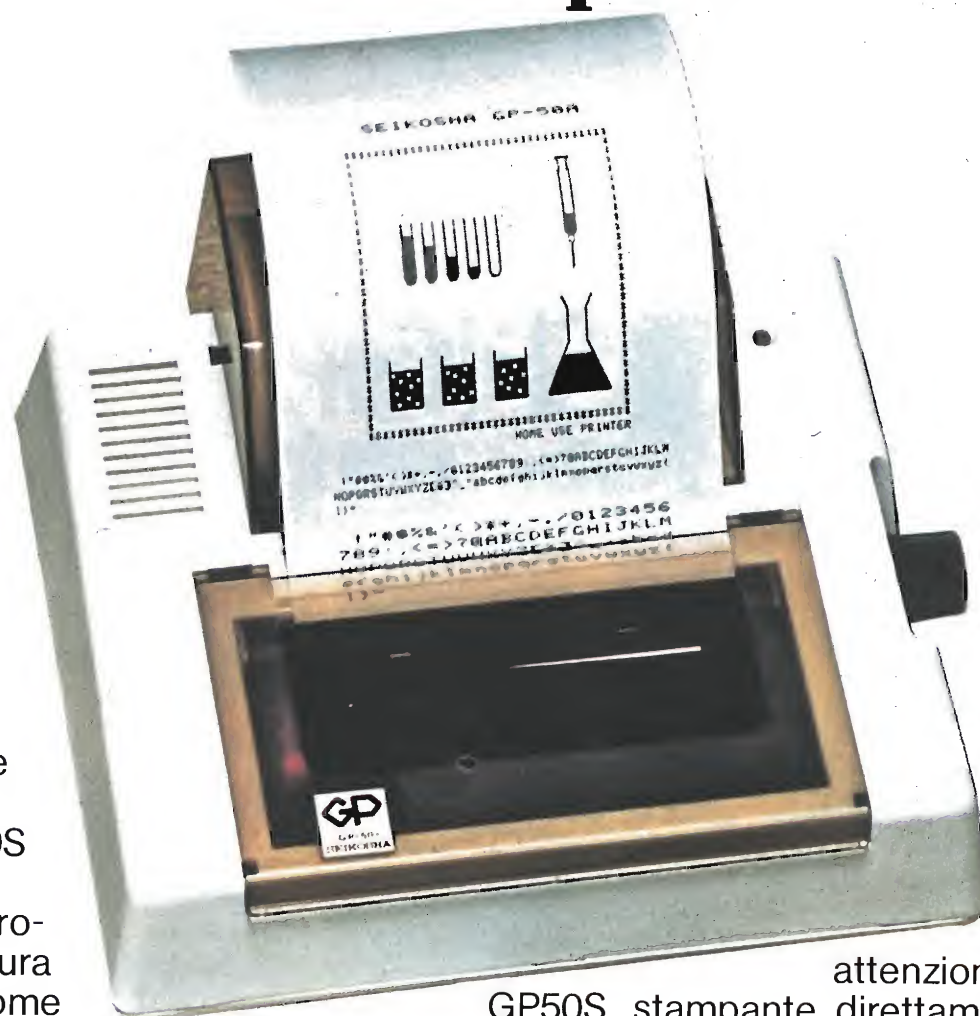
SEIKOSHA



I PROFESSIONISTI DEL COMPUTER

GP50A E GP50S

le piccole stampanti per tutti i computer



Piccole e compatte dalle prestazioni grandi e generose, le GP50A e GP50S sono realizzate con standard professionali a misura di Personal e Home computer e si impongono quale soluzione ottimale per gli usi hobbystici più di-

sparati a costi incredibilmente sorprendenti.

Particolare attenzione merita la GP50S, stampante direttamente interfacciata verso i computer Sinclair ZX81 e Spectrum.

Caratteristiche:

- Stampante ad impatto a matrice di punti da 46 colonne (32 colonne versione GP50S)
- Matrice di stampa 5x8 (7x7 versione GP50S)
- Percorso di stampa monodirezionale (da sinistra a destra)
- Capacità grafiche con indirizzamento del singolo dot
- Possibilità di ripetizione automatica di un carattere grafico
- Velocità 40 caratteri/secondo (35 caratteri/secondo versione GP50S)

- Caratterizzazione: 12 cpi e relativo espanso
- Interfacce: parallela centronics (interfaccia Sinclair versione GP50S)
- Alimentazione carta a frizione (largh. carta fino a 5")
- Stampa 1 originale e 1 copia
- Set di 96 caratteri ASCII
- Consumo 11W (standby) o 17W (stampa)
- Livello di rumore inferiore a 60 dB
- Durata di vita testa: 30 milioni di caratteri
- Peso 1,5 KG
- Dimensioni: 215 (prof.) x 250 (largh.) x 85 (alt.) mm.
- Nastro nero (standard); optional: rosso, arancio, verde, blu, viola e marrone.

SEIKOSHITA

Il nostro ritrovo

Ci è stato detto da un lettore che ogni mese, aprendo **"Sperimentare"**, non ha fra le mani una rivista, ne ha tre. C'è **"Sperimentare"** propriamente detto, c'è **"Sinclub"** e c'è **"A tutto Commodore"**. Questi due inserti sono nati, potremmo dire, a grande richiesta per non dire a furor di popolo. Infatti il loro successo è plebiscitario. I contenuti sempre ricchi e di attualità, al passo con l'evoluzione naturale della materia. Vi sono articoli originali e articoli che fanno eco agli argomenti e agli spunti più interessanti, di cui giunge notizia da ogni parte del mondo.

Ed ora guardiamo l'indice di questo numero. Sotto la voce Personal Computer c'è un'intervista sull'Alphatronic PC, stella nascente alla quale riserveremo d'ora in poi un angolino nelle nostre pagine.

Abbiamo due progetti di hardware a livelli diversi di difficoltà.

Il **"Multiplex per VIC20"** di facile realizzazione e di basso costo, permette di collegare due joystick contemporaneamente alla porta del VIC.

La **"Centronics"**, per interfacciare lo Spectrum alle stampanti, è più complessa non tanto per la realizzazione quanto per il supporto di software di cui necessita. Darà soddisfazione ai tenaci.

Nel **"Progetto Internazionale"** pubblichiamo la prima parte di un Multimetro Professionale, che si svolgerà in tre puntate.

Ciò consentirà di non omettere alcun particolare, permettendo ai lettori la costruzione di questo strumento dalle qualità veramente eccellenti.

Uno sguardo alla sezione Audio e Musica, sempre di grande attualità, ci fa trovare due articoli: uno di bassa frequenza, riguardante la realizzazione di un diffusore acustico; l'altro descrive un'azzeccatissima unità di eco-riverbero.

Passando alla rubrica **"Mi è venuta un'idea"** dovremmo tessere gli elogi dei lettori che mandano circuiti da ogni parte d'Italia.

Ed ora che abbiamo presentato il fascicolo, vi auguriamo buona lettura. E buone vacanze!

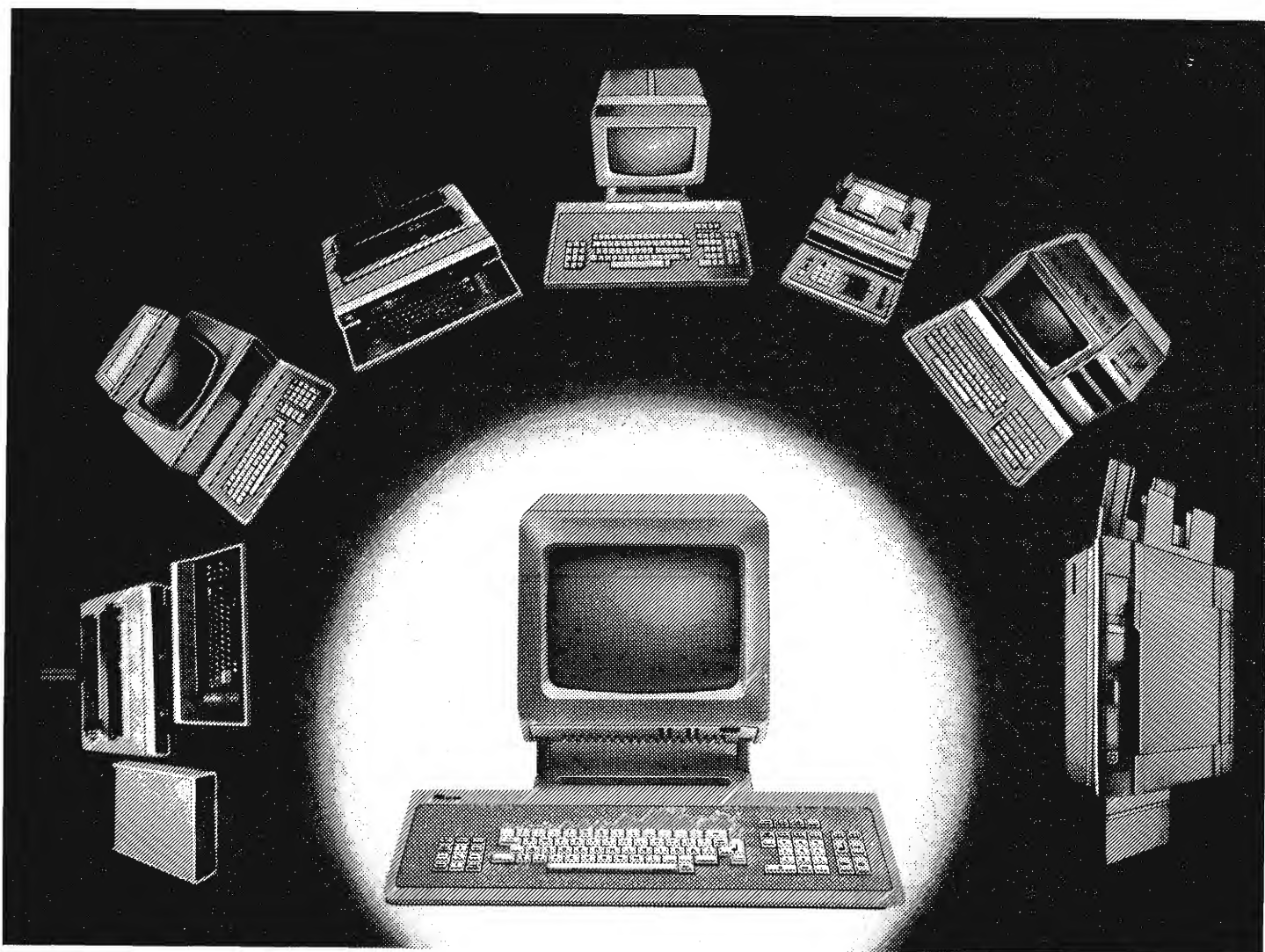
tutte le soluzioni per l'automazione dell'ufficio

Triumph-Adler opera nel mondo con 15.000 partners, può contare su una forza lavoro di 100.000 addetti a disposizione della clientela. Possiede la più vasta rete di vendita e di assistenza sul territorio nazionale. Si occupa di ogni esigenza dell'azienda e dell'ufficio offrendo soluzioni per ciascuna.

Propone macchine efficienti e ne cura l'ergonomia e la duttilità, spezzando la barriera tra macchina e utente.

Lavora per il futuro: nell'informatica, nella scrittura elettronica, nella fotocopatura e nel calcolo.

Cento anni di esperienza valgono a qualcosa.



AL CENTRO: TA 1600/25 - /35 - /38

• Unità Centrale da 256 KB a 2 MB • Memoria di massa da 2 a 480 MB • Stampanti da 17 - 80 - 120 - 250 cps e 300 lpm • Multiterminale da 2 a 12 • Software di sistema: O.S. - TASO / O.S. - TAXO • Software gestionale ed adempimenti fiscali completi • Software applicativo per ogni esigenza di Azienda.

TA

SOLUZIONI TRIUMPH-ADLER

Per la rete distributiva e di assistenza tecnica e software, consultare le Pagine Gialle alle voci «Elaboratori elettronici» e «Macchine ufficio».

In copertina
il manifesto
della stampante
**SEIKOSHA
GP 50A
PRINTER**
è stato
realizzato dalla
Armando Testa
S.p.A.
Art Director
Franco Testa
Account
Gipsuè Boetto



Direttore responsabile
RUBEN CASTELFRANCHI

Direttore Tecnico
SALVATORE LIONETTI

Coordinatore tecnico
GIANNI DE TOMASI

Consulenza tecnica e
progettazione elettronica
ANGELO CATTANEO

Redazione
FRANCO TEDESCHI
FABRIZIO CONTI
CESARE ROTONDO
MARCELLO FREGONARA
GIANCARLO BUTTI

Fotografia
LUCIANO GALEAZZI
TOMASO MERISIO

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTU'
GIOVANNA QUARTI

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIEtta DURONI

Spedizioni
PINUCCIA BONINI
PATRIZIA GHIONI

Hanno collaborato
a questo numero
ALESSANDRO BARATTINI
PAOLO GAZZARRI
FEDERICO BAGLIONI
GIACOMO BAISINI

Direzione, Redazione,
Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 258 del 28.11.74

Pubblicità
Agente in esclusiva
per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
LINEACOMP S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Stampa
CONSULGRAFICA
Via Tazzoli, 5 - 20154 Milano

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
Jacopo Castelfranchi Editore
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno
circolare cartolina vaglia o utilizzando
il c/c postale numero 315275

Per i cambi d'indirizzo allegare
alla comunicazione l'importo di
L. 500, anche in francobolli, e indicare
insieme al nuovo anche il vecchio
indirizzo.

* Tutti i diritti di riproduzione e
traduzione degli articoli pubblicati
sono riservati.



Mensile associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

Sperimentare Computer

con l'Elettronica e il

Luglio/Agosto 1984

EDITORIALE 7

STAMPA ESTERA	
Notizie dal mondo	11
Chicago '84: ultime novità USA	16

SOFTWARE	
Informatica risponde	20
QL USER: Anatomia di una invenzione	36

PERSONAL COMPUTER	
Software per ZX81	22
M10: un portatile italiano	26
Alphatronic	30
"GRAFPAD" una tavoletta grafica per Spectrum	38
Home sweet computer home	52
Scheda I/O per Spectrum	66
Sound box per Spectrum	68

SINCLAIR IN MAGLIA ROSA 45

HARDWARE	
Centronics parallela per Spectrum	55
Multiplexer Joystick per VIC 20	62

PRINT	
Informazioni e curiosità sulle stampanti	72

A TUTTO COMMODORE 157

ASSISTENZA TECNICA	
Stampanti Seikosha GP100 e GP250	171

ELETTRONICA E MUSICA	
Riverbero elettronico Proline	176

TELECOMUNICAZIONI	
Ricevitore selettivo DTMF	179

BASSA FREQUENZA	
Profondo basso	184

MI È VENUTA UN'IDEA 190

IL KIT DEL MESE	
Indicatore di livello a 16 LED	192

HOBBY	
Doppio carica batterie	197

PROGETTO INTERNAZIONALE	
Multimetro digitale professionale - I parte	201

CONSULENZA	
Filo diretto	206

SPECIALE SINCLUB 77

MT 100

PROMOSSE IN STAMPA, DISEGNO E CALLIGRAFIA.

advertteam



La famiglia di stampanti a matrice MT 100 comprende:

- MT 160, ad 80 colonne - MT 180, a 132 colonne
- MT 12X, ad 80 colonne con inseritore frontale e doppio trascinamento.

Corredate di due interfacce, stampano a 160 cps.

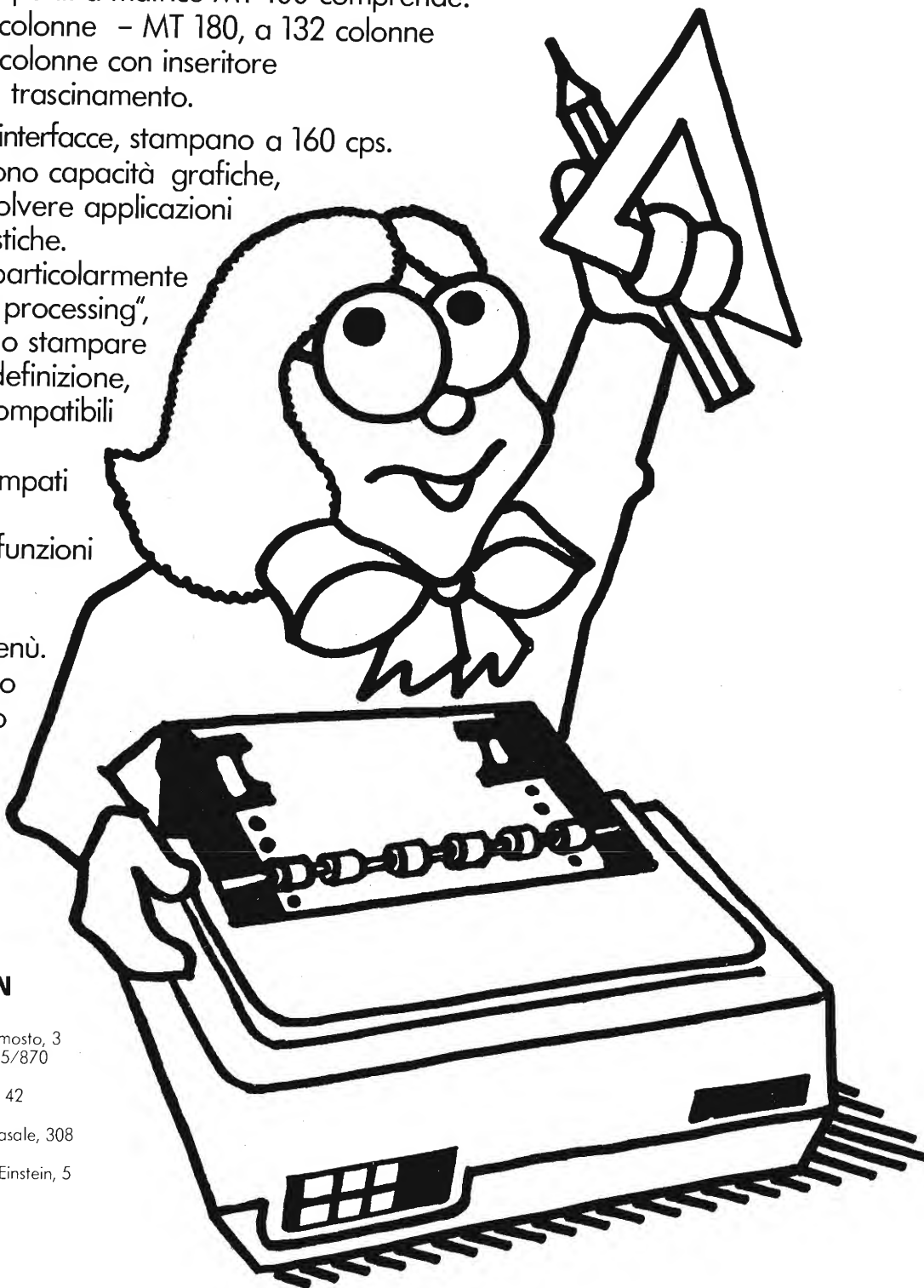
Tutti i modelli offrono capacità grafiche, sviluppate per risolvere applicazioni scientifiche o statistiche.

Le MT 100 sono particolarmente adatte per "word processing", sia perchè possono stampare caratteri ad alta definizione, sia perchè sono compatibili con il software sviluppato per stampati a margherita.

Tutte le maggiori funzioni operative e di trasmissione sono selezionabili da menù.

Le MT 100 possono stampare su foglio singolo come una normale macchina da scrivere.

Tutto ciò al miglior prezzo.



**MANNESMANN
TALLY**

20094 Corsico (MI) - Via Cadamosto, 3
Tel. (02) 4502850/855/860/865/870
Telex 311371 Tally I
00137 Roma - Via I. Del Lungo, 42
Tel. (06) 8278458
10099 San Mauro (TO) - Via Casale, 308
Tel. (011) 8225171
40050 Monteveglio (BO) - Via Einstein, 5
Tel. (051) 965208

a cura della Redazione

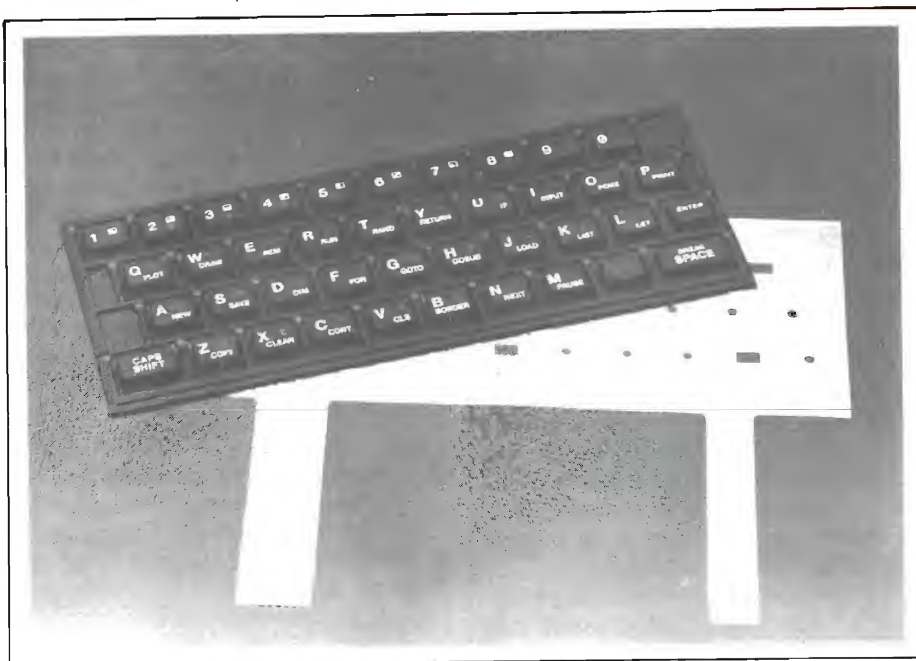
Notizie dal Mondo



LO SPECTRUM HA UNA NUOVA TASTIERA IN GOMMA SILICONICA

Lo Spectrum è stato lanciato a metà del 1982. Caratteristiche: 16-48 K, colore, e una vasta gamma di software. Una delle caratteristiche dello Spectrum è la tastiera stampata colorata, consistente in un singolo stampaggio di una gomma siliconica fornita dalla Dow Corning. Ciascun tasto in gomma siliconica può essere premuto individualmente ed è attaccato al telaio da una sezione estremamente sottile che determina il ritorno a molla del tasto quando si smette la pressione. D.C. Southward, Direttore Ricerche della Sinclair, spiega: "Prima della produzione in serie abbiamo messo a specifica la gomma siliconica liquida della Dow Corning per il suo ritorno elastico dopo aver sperimentato la tastiera per più di 5 milioni di cicli". La Dow Corning è stata una pioniera nello sviluppo delle gomme siliconiche liquide. Il suo "Liquid Polymer System" (abbreviato LPS) è una concezione unica che impiega gomma liquida Silastic per la produzione di parti stampate, estrusioni supportate e per il rivestimento di tessuti.

Diversamente dai processi convenzionali che si basano su composti in gomma solida e dispersioni derivate da gomma, l'LPS impiega gomme siliconiche pompabili. Il vantaggio deter-



Il complesso tastiera consiste in un circuito in argento su due fogli di Mylar tenuti separati da uno strato intermedio in plastica (qui illustrato) forato in corrispondenza dei punti di contatto. Il tampone in gomma siliconica è posto al di sopra del sandwich e quando un tasto viene premuto, la pressione avvicina i contatti in argento. Mylar è un marchio registrato della Du Pont.

minante è che si eliminano tutti quei passi che richiedono tempo, specializzazione, alto impiego di mano d'opera e denaro, solitamente necessari per il trattamento delle normali gomme vulcanizzate a caldo. Inoltre, la gomma siliconiche liquide polimerizzano molto più rapidamente e si prestano facilmente, a stampaggi a iniezione di elevato volume, a cavità multiple. Il risultato è l'elevata qualità dei siliconi ad un minor costo per parte finita.

La tastiera dello Spectrum è prodotta dalla Haffenden Moulding Company Ltd. Andrew Lingwood, Direttore Tecnico di tale ditta, dice: "La gomma siliconica liquida scorre facilmente e polimerizza rapidamente. È economica, con bassi indici di scarto.

Può essere prodotta in vari colori buoni, resistenti e fornisce una buona superficie per l'inchiostro da stampa". La stampa in serigrafia dei tasti è stata eseguita congiuntamente dai montatori della tastiera, NFI Electronics Ltd. di Newport, Isle of Wight, e dalla Haffenden. L'assistenza del Servizio Tecnico e del Reparto Sviluppo della Dow Corning di Barry, South Wales, ha studiato un inchiostro speciale con una buona adesività e una pellicola sufficientemente robusta da far fronte ad un uso costante consentendo allo stesso tempo l'esecuzione di un elevato volume di stampa in tempi ridotti. Riferendosi al rendimento del prodotto finale, Andrew Lingwood afferma: "Le parti della tastiera sono sottilissime, soltanto 9 millesimi di pollice, quindi è essenziale una buona resistenza agli agenti ambientali: quali l'ozono, o alla luce solare.

I tasti rimangono efficienti in un modo che non si poteva ottenere con i polimeri organici". Conclude: "Fra i progettisti c'è una crescente consapevolezza dei potenziali impieghi delle gomme siliconiche. È un nuovo materiale ideale".

COMPUTER NELLE SCUOLE

Nel Baden-Württemberg lo studio del personal computer diverrà presto obbligatorio in materie come matematica e fisica non appena il corpo insegnante sarà sufficientemente esperto nell'uso delle macchine. Ciò comporterà l'addestrare una massa di 16 mila docenti in quattro anni.

I PRO E I CONTRO

Vantaggi e svantaggi dei tre più noti metodi di input alternativi: la penna luminosa ha aperto la strada; il mouse è balzato solo recentemente alla ribalta, ma gli studi sono iniziati alla Xerox Corp. nel "lontano" 1971; il touch panel è tra le novità più recenti.

La penna luminosa

Può essere usata sia per il posizionamento del cursore che per l'immissione di dati grafici. Il meccanismo è abbastanza semplice: la luminescenza emessa dalla porzione dello schermo verso cui la penna è puntata vi è catturata da una fotocellula, amplificata e ritrasmessa ai circuiti di controllo del CRT; questi, operando per confronto, accertano la posizione della penna rispetto allo schermo e ne seguono gli spostamenti.

I pro

- È un sistema semplice e diretto, che offre un feedback immediato.
- Schermo e penna restano contemporaneamente nel campo visivo dell'operatore, che non è costretto a trasferire altrove la propria attenzione, ad esempio come nel caso del mouse o della tavoletta grafica.
- È poco costoso perché utilizza circuiti di scansione già presenti nei CRT.

I contro

- La penna e il cordone ombelicale che la congiunge al CRT possono disturbare la visione dello schermo.
- Mantenere la penna ortogonale alla superficie dello schermo finisce alla lunga con l'affaticare l'operatore.
- L'uso della penna (occorre deporla e riafferrarla) interferisce con quello della tastiera quando è necessario immettere dati alfanumerici.

Lo schermo sensibile al tocco

Può essere usato per il posizionamento del cursore, con il dito dell'operatore che fa le veci della penna luminosa. Qui le soluzioni proposte dai diversi costruttori sono numerose: c'è chi utilizza una barriera di raggi infrarossi disposta parallelamente alla superficie dello schermo, con una batteria di fotocellule che segnalano le coordinate delle interruzioni nel flusso luminoso causate dal dito dell'operatore; altri invece ricoprono la superficie dello schermo con una rete di sensori capaci di percepire le differenze di pressione o di capacità elettrica; e non sono le uniche soluzioni possibili.

I pro

- È indubbiamente, assieme alla voce, il sistema più semplice e più diretto per interagire con la macchina.
- Non interferisce in alcun modo con l'uso della tastiera.

I contro

- Le dita non sono uno "strumento di

precisione"; il potere di risoluzione di un CRT touch-panel è alquanto inferiore a quello di altri sistemi.

- Non si presta quindi all'immissione di dati grafici.

- Il sistema di rilevazione a cellule foto-elettriche o a sensori (a differenza di quanto avviene per la penna luminosa, dove la compensazione avviene in modo automatico) è soggetto col tempo di disallineamenti.

- Lo schermo tende a sporcarsi più rapidamente; è un problema minore, del quale tuttavia bisogna tener conto.

- Il prezzo infine, che non è indifferente.

Il mouse

È il sistema che gode oggi di maggior popolarità: una sorta di topolino meccanico dotato di uno o più pulsanti e spesso un unito di rotelle, collegato con il sistema da un corto cordone ombelicale.

Per l'operatore che lo fa scorrere su un piano d'appoggio, il feed-back è dato dallo spostamento del cursore sullo schermo.

Anche in questo caso le soluzioni tecniche proposte dai vari costruttori sono numerose: c'è chi applica dei potenziometri alle sue rotelle, e in questo caso la posizione rispetto al piano di scorrimento del mouse non è rilevante (lo si può sollevare senza per questo spostare il cursore); e chi invece utilizza metodi ottici per misurare i suoi spostamenti rispetto alle linee di fede tracciate sulla superficie d'appoggio.

I pro

- È comodo da usare e non disturba la visione dello schermo.
- Il tasto o i tasti di cui è munito crescono le possibilità di interazione col sistema.
- Può essere usato sia per il posizionamento del cursore che per l'introduzione di dati grafici.

I contro

- Non vi è una corrispondenza uno a uno tra i movimenti della mano e quelli del cursore (se lo schermo è piccolo il mouse viaggia più del cursore, se è grande è vero il contrario).

- Mouse e schermo non restano contemporaneamente nel campo visivo dell'operatore.

In altre parole il feed-back è meno diretto che per la penna luminosa o il touch-screen. Un sistema quindi meno "user-friendly" degli altri? Non è detto. Basta solo osservare con quanta rapidità gli appassionati di videogiochi sanno sviluppare nuovi skill psicomotori.

PIRATERIA SOFTWARE. NASTRI SEQUESTRATI

La polizia di Salford ha accusato due persone per reati di pirateria nel campo dei videogiochi.

Sono stati sequestrati dalla polizia più di 13.000 nastri copiati in un magazzino di Salford, si tratta di versioni dei titoli di maggior diffusione di produzione Psion, Quicksilver, Ocean, Ultimate, Imagine e Durrell.

Le due persone, Donald Freeman e Stuart Caulfield Aspell, sono stati accusati per frode criminale.

Copie illegali di dieci giochi Spectrum sono state scoperte dopo che la Ocean ha riferito di aver trovato una copia pirata del suo gioco "Kong". Tutti gli altri titoli erano copie prodotte con metodi professionali, con cartoncino esplicativo interno a colori, difficilmente distinguibili dagli originali.

Tra gli altri titoli imitati ci sono "Flight Simulation" della Psion, "Boogaboo" della Quicksilver, "Schizoids" della Imagine, "Harrier Attack" della Durrell ed "Atic Atac" della Ultimate.

Una delle caratteristiche che permettono di distinguere le copie è il tipo di cassetta usato: invece di essere del tipo saldato, le cassette erano del tipo con chiusura a viti, probabilmente di origine spagnola.

Oltre ad essere accusati di frode criminale, i due individui incriminati sono stati accusati di violazione della legge sulla proprietà intellettuale. Freeman è apparso in giudizio e poi rilasciato contro versamento di una cauzione di 10.000 sterline. Aspell è comparso in giudizio.

Questi arresti sono un'ulteriore conferma (se ce ne fosse ancora bisogno) del fatto che la pirateria del software è un fenomeno assai diffuso ma altrettanto pericoloso per chi lo pone in atto.

**MITSUMI ED HITACHI-MAXELL
SVILUPPANO
CONGIUNTAMENTE
SISTEMI DI MEMORIZZAZIONE
PER PERSONAL COMPUTER**

La Mitsumi Electric e la Hitachi-Maxell hanno messo a punto congiuntamente un nuovo sistema di memorizzazione di massa per personal computer, macchine per scrivere elettroniche ed altri dispositivi elettronici, costituito da "Quick Disk Drive" e "Quick Disk". Il sistema Quick Disk Drive impiega piste a spirale ed ha la possibilità di leggere o scrivere fino a 64 kbyte in 8 secondi. I fabbricanti si attendono che questo semplice floppy disk soddisferà le richieste di sistemi alternativi di memoria per registratori di dati che impiegano cassette compatte. La Mitsumi è già pronta per la produzione in massa del Quick Disk Drive, sulla base di 10.000 unità al mese ed ha iniziato la consegna di campionature. Anche la Hitachi-Maxell ha iniziato le consegne dei dischi a partire dal mese di Marzo. Secondo i produttori, sarà fatto ogni sforzo per sviluppare una famiglia di prodotti basati sul nuovo sistema, destinati ad un mercato sempre più vasto.



**È attesa una maggior domanda
di prodotti alternativi
ai registratori di dati**

I sistemi di memoria esterna per i personal computer sono attualmente di due tipi: floppy disk e registratori di dati che impiegano cassette compatte. Grazie al loro basso prezzo, i registratori di dati si riservano il 70% delle vendite totali.

Sistema di piste a spirale

Alcuni dei principali svantaggi dei registratori di dati consistono nell'eccessivo tempo necessario per la let-

tura/scrittura, nella difficoltà di azionamento e nella scarsa affidabilità. I Quick Disk sono stati sviluppati per ovviare a questi inconvenienti. Essi impiegano un sistema di piste a spirale e possono caricare fino a 64 kbyte in circa 8 secondi, su una sola facciata, mentre con i registratori a nastro sono necessari da 4 a 14 minuti.

Il supporto è un minidisco magnetico delle dimensioni di un piccolo libro tascabile (78 x 78 x 3 mm), che ha una capacità di memorizzazione di 128 kbyte. Il Quick Disk garantisce anche una migliore affidabilità. Il costo del disco è pressoché uguale a quello di una cassetta a nastro, ed inferiore a quello di un floppy disk. La Maxell vende questi dischi in Giappone al prezzo di 450 Yen.



Senza accesso casuale

A differenza dei normali floppy disk, i Quick Disk non hanno la funzione di accesso casuale ma, grazie all'alta velocità di trasferimento dei dati (101 k) ed al basso costo, ci si può attendere una grande richiesta di questi componenti come nuovo sistema di memoria, alternativo ai registratori di dati, per i personal computer, macchine per scrivere, videogiochi, ecc. La Mitsumi Electric definisce questi dischi "il terzo sistema di memoria". Il diametro del disco è di 2,8 pollici, il peso è di 12 g e la velocità di rotazione è di 128 giri al minuto.

**EPSON PRESENTA UN SISTEMA
PER LA RICEZIONE
DELLE CARTE
METEOROLOGICHE**

La Epson Corp. ha messo a punto lo Sky Mirror SM10, che permette di ricevere carte meteorologiche trasmesse dal satellite meteo giapponese "Himawari". Il sistema è basato sul personal computer giapponese QC-10 ed ha un prezzo compreso tra 2.250.000 e 2.450.000 Yen, compresa l'antenna parabolica, il ricevitore ad

SOFTWARE UNGHERESE

A Budapest una mezza dozzina di esperti di software trascorre notti insonni scrivendo videogiochi per la Coleco e la Cbs, destinati al mercato europeo.

L'anno scorso i magiari hanno esportato software per poco meno di sette miliardi di lire. Si tratta di una cifra modesta, ma che presto potrebbe aumentare dato il numero e il rango dei committenti stranieri: i costruttori di hardware giapponesi, per esempio, come pure la tedesca BMW e il blocco sovietico.

Uno dei ritrovati più recenti e più avanzati della scuola di pensiero ungherese è un nuovo linguaggio, battezzato M-Prolog, che impiega frasi invece di equazioni per colloquiare con la macchina.

onde ultracorte ed una stampante a getto d'inchiostro. L'unità può essere usata come un normale personal computer ad elevate prestazioni ed elaboratore testi in giapponese.

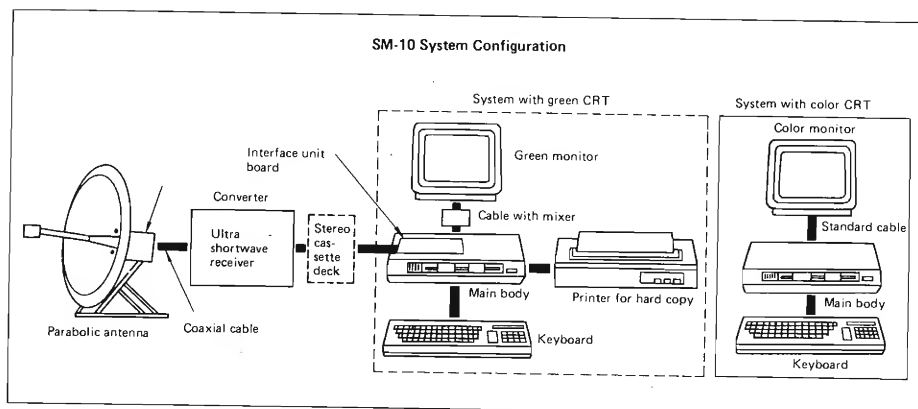
Il Giappone ha recentemente lanciato un satellite per comunicazioni, lo "Yuri 2-a", e perciò si può affermare che questa nazione è entrata nell'era dei satelliti spaziali. Lo Sky Mirror SM-10 ha aperto una via per le comunicazioni via satellite a livello del normale pubblico.

Lo Sky Mirror SM-10 riceve dati meteorologici da un satellite in orbita statica geostazionaria e li visualizza oppure li stampa. Le carte meteorologiche ricevute dal satellite Himawari sono molto popolari, sono stampati sui giornali ed appaiono nei programmi televisivi di previsioni del tempo.



Queste informazioni meteo sono ora disponibili per i personal computer.

Sistemi alternativi, basati su computer convenzionali o per ufficio era-



no disponibili in passato, ma lo Sky Mirror SM-10 permette all'utente di lavorare con i personal computer.

La Epson Corp. fa parte del gruppo Seiko e produce calcolatori, mini-stampanti per ECR e terminali stampanti per personal computer. Questa ditta è anche la più grande produttrice mondiale di display a cristalli liquidi. Nel campo dei computer, la Epson costruisce modelli "facili da azionare" per il pubblico generico ed ha presentato il computer portatile HC-20 ed altri.

La Epson è in grado di fabbricare superbe apparecchiature come lo Sky Mirror SM-10, perchè ha fatto una grande esperienza nell'utilizzo di tecniche ad alta precisione con i suoi precedenti prodotti.

Vengono impiegate le prestazioni del QC-10

Il satellite Himawari è attualmente in orbita ad un'altezza di 35.000 chilometri sopra la Nuova Guinea, sull'equatore. Otto volte al giorno, ossia ogni tre ore, lo Himawari trasmette dati meteo alle stazioni a terra. I dati coprono una vasta area che va dalle Isole Hawaii ad Est fino al golfo del Bengala ad Ovest.

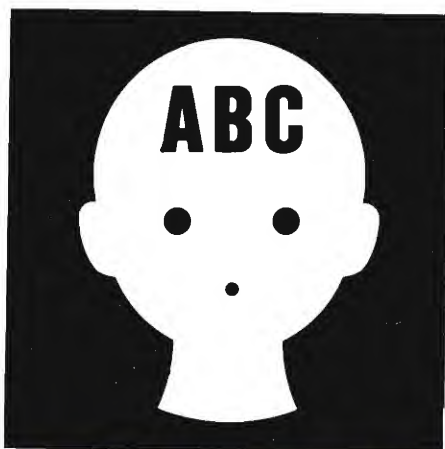
I dati vengono dapprima ricevuti dal centro Satelliti Meteorologici Koyose di Tokyo, dove sono aggiunte le linee relative alla latitudine ed alla longitudine, in modo da rendere più facilmente comprensibili le carte risultanti. I dati comprensivi delle coordinate geografiche sono ritrasmessi in forma di segnali fac-simile.

Lo Sky Mirror SM-10 consiste in una sezione CPU, in un sistema visualizzatore, in una tastiera ed in una stampante a getto d'inchiostro, il tutto compreso in una sola unità; l'apparecchio comprende anche un ricevitore composto da un'antenna parabolica del diametro di un metro, da un convertitore e da un ricevitore ad onde ultracorte.

I segnali in fac-simile, ricevuti dal-

l'antenna parabolica, sono amplificati a basso rumore e poi convertiti in segnali AM a 2,4 kHz dal ricevitore ad onde ultracorte. Essi vengono poi inviati ad un'interfaccia, dove vengono convertiti da analogici a digitali, per poter essere inseriti nella RAM video della CPU.

Una prestazione così elevata è



SCUOLACOME

Nei giorni 10-13 maggio 1984 si è svolto a Firenze - Fortezza da Basso, un convegno: SCUOLACOME. Si tratta della prima mostra sulla scuola, strutture, servizi, tecnologie educative.

Nell'ambito della mostra si poteva passare dall'esposizione degli Scuola-Bus, alle cucine, alle attrezzature didattiche come l'aula informatica.

Inoltre erano stati organizzati diversi seminari di grande interesse. L'affluenza del pubblico e gli addetti ai lavori è stata notevole, a dimostrare sempre di più quanto il problema della scuola sia attuale nella nostra società.

possibile grazie al controllore di visualizzazione grafica QC-10, di cui è dotato questo sistema.

Il QC-10 ha un LSI 7220 specializzato e ad alta velocità ed una RAM video con 96 kbyte per la visualizzazione a colori. Lo Sky Mirror SM-10 può essere inoltre ampliato fino a 384 kbyte. Di conseguenza, può essere rapidamente elaborato e memorizzato il volume dei dati meteorologici trasmessi in continuità da un'altezza di 35.800 km.

Porta aperta per le comunicazioni private via satellite

Lo Sky Mirror SM-10 può tabulare e visualizzare dati meteo con l'elevata risoluzione di 640 punti in larghezza per 400 punti in altezza. Sono inoltre possibili le funzioni di zoom e di scorrimento: è possibile ingrandire sezioni di particolare interesse fino a tre volte le dimensioni originali, e quest'area può essere spostata a destra e a sinistra, in senso verticale ed in senso orizzontale.

Quando viene usata l'apposita stampante a getto d'inchiostro, è possibile ricavare documenti di lenti movimenti dei corpi nuvolosi. La memorizzazione e la riproduzione possono essere effettuate dal floppy disk, od anche mediante un registratore stereo a cassette. Con l'eccellente tecnica Epson, viene eliminata la distorsione dell'immagine dovuta all'avanzamento del nastro.

Finora, il prezzo di un sistema di questo genere era superiore ai 10 milioni di Yen per unità, ma lo Sky Mirror SM-10 costa solo 2.250.000 Yen con monitor a fosforo verde e 2.400.000 Yen con monitor a colori.

Un altro vantaggio è che, quando non viene usato per ricevere i dati dal satellite Himawari, il sistema può essere usato come personal computer e possiede un elaboratore di testi in giapponese, possibile grazie all'abbondante software per il QC-10.

Lo Sky Mirror SM-10 allarga in campo di impiego del personal computer, usato principalmente per informazioni numeriche, includendovi informazioni relative alle immagini. Permette inoltre di estendere l'uso del satellite ai privati, oltre che alle industrie strettamente collegate all'aeronautica, alla navigazione, all'agricoltura, alla pesca, all'edilizia, alle centrali elettriche, al turismo ed al tempo libero.

L'avvento dell'era dei satelliti ha messo alla portata di chiunque l'uso dei satelliti meteorologici, dei satelliti per comunicazioni e di quelli per la diffusione di programmi radio-televisivi.

Casio PB 700

un completo sistema personal nello spazio di un pocket



CASIO PB 700: in un unico complesso estremamente compatto, un grande display grafico a 4 linee, una memoria veramente capace, una plotter-stampante a 4 colori ed un micro-registratore a cassetta; tutto ciò per rendere il PB 700 un vero computer da tavolo facilmente trasportabile in una valigetta.

Dotato di un chiaro manuale per la programmazione in Basic è destinato a diventare collaboratore inseparabile di chi studia o lavora sia in campo tecnico che commerciale. Compatibile con unità più grandi della gamma Casio.

- RAM 4k bytes espandibile a 16k bytes;
- Display grafico a 4 linee x 20 colonne;
- Dimensioni: mm. 23x200x88.

In vendita nei negozi specializzati tra i quali: CLUP, VIGANÒ, SALMOIRAGHI, BIT SHOP PRIMAVERA.

La grande e sperimentata tecnologia CASIO significa anche Computer, Calcolatrici, Registratori di Cassa.



CASIO®

DITRON
DISTRIBUTORE NAZIONALE
S.p.A.

Per informazioni più dettagliate scrivere a Ditrion S.p.A. Via.
le Certosa, 138 - Milano.

NOME _____
COGNOME _____
VIA _____
CITTA' _____
C.A.P. _____
BIT _____

**1984
International
Summer
Consumer
Electronics
Show**

CHICAGO

Dagli STATI UNITI le ultime novità su Personal e

I PARTE: HARDWARE

Il caldo ha iniziato a bombardare i visitatori del C.E. SHOW CHICAGO 1984 proprio il giorno di apertura: DOMENICA 3 GIUGNO.

Oltre alla temperatura, però, vi erano altri argomenti.... caldi: Novità software (tantissime), Novità hardware (un po' meno) e case assenti. A parte l'IBM la cui assenza ha pesato poco in quanto il PC Junior era presente in vari stands di distributori, ha stupito

la non partecipazione dell'APPLE.

Le voci che parlano di non affidabile qualità soprattutto nel II C si sono subito sparse ma senza trovare conferma al momento. Altri assenti la HP, la defunta MATTEL, attenzione quando acquistate INTELLIVISION.

Poichè le novità erano tante la nostra rivista le passerà in rassegna in due puntate. Nel numero estivo, questo, parleremo brevemente di HARDWARE, mentre in Settembre avremo un servizio dedicato al SOFTWARE presentato a Chicago.

Coleco Industries dopo aver proposto l'ADAM in autunno e averlo formalmente lanciato a Las Vegas in gennaio sta allargando il numero delle periferiche compatibili con questo personal.

A Chicago venivano presentati il nuovo disk drive, un modem telefonico e l'espansione di memorie. Negli Stati Uniti, per queste periferiche si parla di consegne entro settembre, mentre in Italia stiamo ancora aspettando l'Adam.

Molto interessante il prezzo del disk drive, poco meno di 200 us \$; la memoria 64 Kbyte verrà venduta a 130 us \$.

Insomma ci sembra che questa società, che ha perso qualche decina di milioni di us \$ nell'ultimo trimestre dello scorso anno e ha licenziato 1.300 persone in marzo, intenda seriamente mantenere le posizioni conquistate nel 1983 e ha seri programmi per il futuro.

Quando abbiamo chiesto a Barbara Wruck, Public Relation della Coleco, quali sono le più importanti decisioni prese dopo il deficit economico riscontrato lo scorso anno, la risposta è stata, più o meno, che i manager

smetteranno di fare la bella vita spendendo parole e soldi ma dovranno rimbocarsi le maniche e lavorare facendo dimostrazioni presso tutti i negozianti. È stata infatti prevista una mostra itinerante (persino l'IBM ne metterà in atto una in novembre) per portare a conoscenza del vasto pubblico i vantaggi dell'Adam.

L'Atari ha mantenuto il suo stand nel padiglione HI FI - Audio TV, invece di spostarsi nel padiglione West (lontano quasi un chilometro) con tutti gli altri del settore.

Mossa sbagliata che non favorisce certo le simpatie dei visitatori.

Le novità della casa californiana sono

Il QL esposto al CES ha suscitato molto interesse presso il pubblico. Nella foto a destra l'insieme del SVI 728 Spectravideo con le sue periferiche.



84

Home Computer

soprattutto i nuovi prezzi con cui cerca di recuperare le posizioni perse nel 1983.

A parte la politica commerciale, che prevede l'eliminazione degli agenti unimandatari per consentire una maggiore capillarità di vendita, non sono previsti grandi cambiamenti ai vertici dell'Atari dopo il recente insediamento di **James Morgan**. Egli stesso ha ammesso le difficoltà economiche della sua società e che la Warner Bros (maggior azionista Atari) non intende al momento fare nuovi investimenti. Pertanto viene accantonato il progetto **Ataritel** mentre resta confermata l'uscita del sistema 7800 che sostituirà il 5200 già fuori produzione da qualche mese, e la joint venture con l'**Activision** per il nuovo metodo di distribuzione che si chiamerà Electronic Publishing Services.

In America il 7800 verrà fornito con una cassetta omaggio "Pole Position II".

È da notare che la grafica del 7800 può vantarsi a ragione di essere la migliore tra i computergames sotto i 1000 dollari.

Infine i joysticks in dotazione sono di nuovo design e estremamente comodi da usare.

La **Sinclair**, in un enorme padiglione gremito fino all'inverosimile, ha presentato il suo gioiello, il lungamente atteso QL.

Con questo modello la Sinclair tende a riconquistare la porzione di mercato americano, vendendo direttamente sotto il proprio nome dopo la separazione dalla Timex. La Sinclair continuerà a vendere lo Spectrum, obiettivamente il più eccezionale prodotto nel suo genere, in Europa e in

Giappone, dove ha ottenuto meritato successo.

Soprattutto intesa a soddisfare il suo canale distributivo locale è invece la linea della **Zenith Data System** con cinque computer compatibili con il PC Junior IBM, due portatili e tre da scrivania con monitor in varie versioni a secondo dei floppy disk utilizzati dai flexible normali a 10 - Megabyte hard-disk.

La **Spectravideo** che sta ottenendo un buon successo in Europa era presente con uno stand modesto ma efficace dove proponeva il nuovo personal SVI. 728 (foto a pag. 16) che si distingue per la completezza delle periferiche disponibili. Oltre al Disk drive SVI.707 con 320 K si possono collegare il modem (SVI.737) e l'espansione SVI.747.

La casa di Hong Kong ha fatto la scelta "orientale" per quanto riguarda il sistema operativo, poiché il SVI.728 è compatibile

con gli altri computer giapponesi che si basano sull'MSX.

La **Epson** aveva come maggior attrazione lo stesso computer supercompatto presentato ad Hannover. Il PX-8, il cui prezzo è sotto i 1200 dollari, ha 64 K e registratore a cassette incorporato ed uno schermo a cristalli liquidi a 8 linee e 80 colonne.

Il nuovo computer **NEC** ha avuto un altro ritardo e per ora la casa giapponese ha solo presentato le tre nuove periferiche per il portatile PC 8200 che era in distribuzione anche in Italia fino a pochi mesi fa.

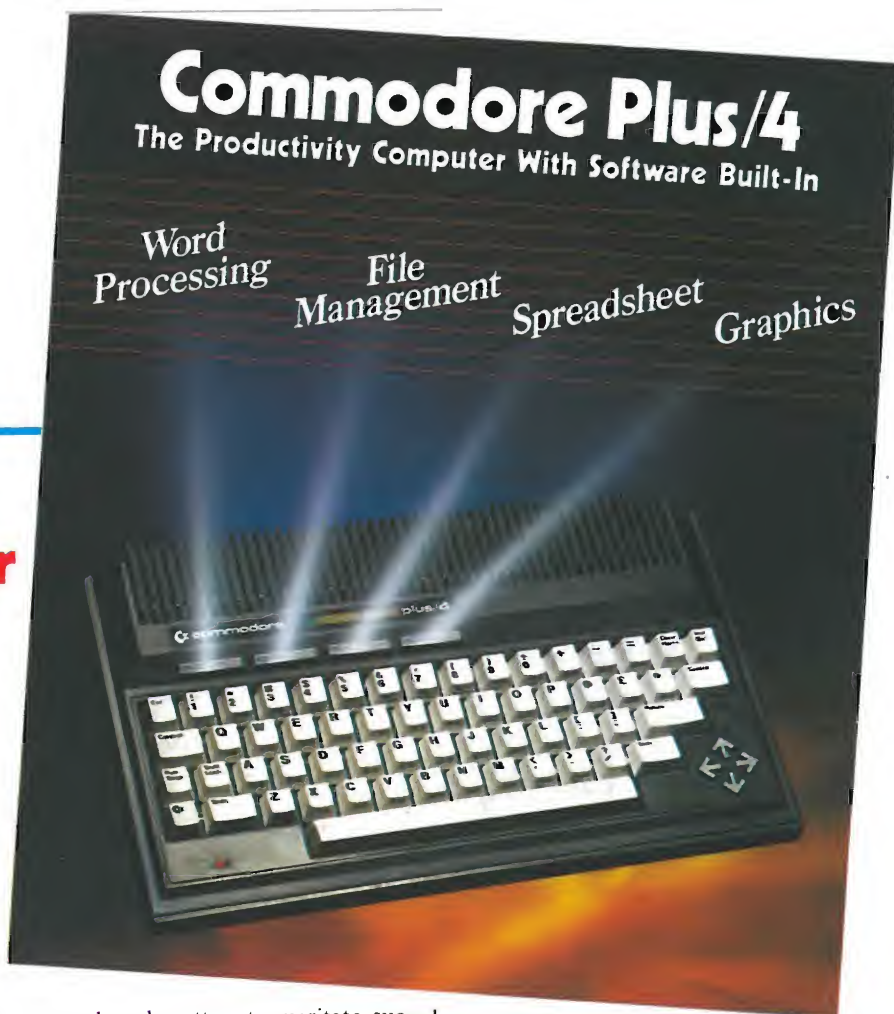
I nuovi componenti sono un disk drive da 3 1/2 a batteria, una stampante a punti portatile e un adattatore CRT. L'uscita dell'adattatore è un sollievo per tutti gli utilizzatori **NEC** che potranno collegare il monitor al PC 8200 invece di strizzarsi gli occhi sul piccolo schermo LCD.

Infine la **Commodore** ripropone la sua nuova linea, tra cui spicca il modello CPC (Commodore Personal Computer) Z-8000.

Non si sa se questo nome verrà ufficialmente adottato, visto che siamo ancora alla pre-serie, comunque questo compatibile IBM PC Jr, che usa l'INTEL 8088 e ha una base di 256K RAM, avrà successo come i fratelli minori se il suo prezzo resterà sotto i 1000 dollari. Le altre macchine già presentate ad Hannover, e di cui abbiamo abbondantemente parlato nel numero di giugno, facevano corona all'ultimo nato Commodore.

Quattro nuove stampanti sono state disegnate e prodotte dalla **Commodore** e sono predisposte anche per il nuovo 264 inoltre una penna ottica verrà messa presto sul mercato.

Moltissimo software per Commodore e interessante, ma di questo ne parleremo nel prossimo mese nella seconda parte.



Adam della Coleco con le periferiche attualmente disponibili.



DATA BAR

Presentato a Chicago dalla **Data Bar Corp** il più piccolo lettore ottico per personal computer.

Questo modello (figura in alto) il secondo della serie uscito dalle società del Minnesota, ha in particolare oltre al prezzo, la possibilità di funzionare a batteria. **Oscar II** è compatibile con i computer Atari, Commodore, IBM PC Jr e PC.

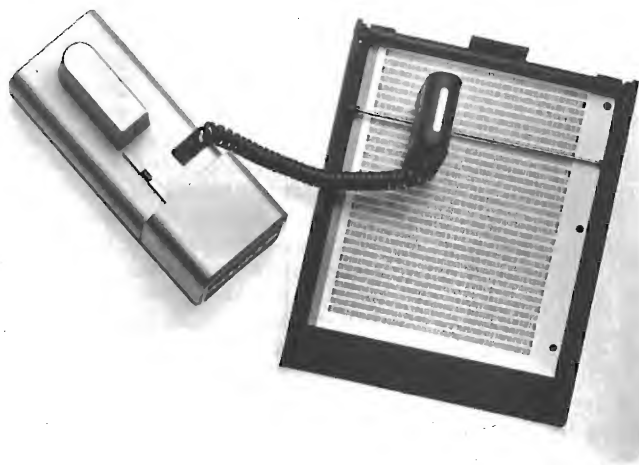
Ormai sono sempre più diffusi i programmi proposti con codice a barra (bar-code) e la stessa Data Bar ne propone oltre 40.

Basta una veloce passata sul foglio (fig. in basso) posto sul leggio per "caricare" il programma nel computer. Il programma una volta caricato non solo esegue le sue funzioni ma può essere riportato su nastro, disco o stampato.

Un uso pratico di questa periferica è stato annunciato circa un mese fa. Una casa editrice nel campo dell'alimentazione ha deciso di stampare sulle proprie riviste le ricette anche a codice barra: così alle massaie che vorranno memorizzare le ricette ed averle pronte all'occorrenza senza dover sfogliare tutte le riviste basterà chiedere al proprio home computer il piatto desiderato dopo averlo in precedenza facilmente memorizzato.

Vi sono anche carte da gioco già barrate. In Maggio a Las Vegas grazie all'Oscar II e ad un CP Jr IBM è avvenuto un incontro interessantissimo tra il computer e un ex-campione del mondo di poker.

Alla Mostra di Chicago un facsimile delle carte usate nello storico incontro veniva distribuito ai visitatori.



TAVOLE GRAFICHE PERIFERICHE FLOPPY DISK JOYSTICK

PERIFERICHE

Le tavole grafiche stanno incontrando un buon successo anche in Italia ma negli Stati Uniti sono considerate periferiche preziose e insostituibili da più di due anni. I prodotti di questo settore migliorano ad ogni generazione ed oggi si possono acquistare negli States modelli sempre più sofisticati.

La **Suncom** è l'ultima casa ad uscire con un modello completo l'**ANIMATION STATION** a controllo sensoriale. Questa tavoletta disponibile da Luglio e il cui prezzo dovrebbe essere intorno ai 100 dollari ha una vasta scelta di Software applicato.

Naturalmente la maggior parte di questo software ha scopi educativi ma vi è pure un package di word processor per aziende, composizioni grafiche per ingegneri e per chi si vuol divertire una selezione di puzzles oltre al gioco educativo "unisci i puntini e guarda cosa ottieni".

La tavoletta **Atari**, che appare anche nel catalogo italiano, differisce dalla Koala Pad perchè invece di una normale penna ne usa una elettronica direttamente collegata alla tavola. In questo modo si possono selezionare le varie funzioni schiacciando il tasto del computer stesso.

Un'altra differenza è nel supporto del software che è in cartuccia, **Atari Artist**, invece che su disco.

Atari Artist ha un menu di 128 colori oltre a numerose altre combinazioni grafiche.

Comunque anche la Koala Pad ha presentato una nuova tavola, la **KT 2010** che introduce il più sofisticato sistema di controllo sensoriale e un nuovo package denominato **Speed Key**. Il motivo del nome è probabilmente legato al concetto integrato di accesso che elimina la serie di comandi sulla tastiera normalmente necessari grazie alle schede fornite con il dischetto.



FLOPPY DISK

Lo standard ormai ufficialmente adottato dalle case di floppy è 3 pollici e mezzo e questa univoca tendenza dei costruttori si è manifestata anche a Chicago. I micro con drive a 3,5 sono ormai diffusi: dall'HP 150 al McIntosh all'Apricot inglese e i due fabbricanti che per primi avevano scelto questo standard, **Sony e Verbatim**, sono già presenti da mesi sul mercato. Anche la BASF ha presentato il suo "Flexy Disk 3,5". La casa tedesca, che era a Chicago esaltando i suoi 50 anni di presenza nel campo dei supporti magnetici, ha avuto come punto di partenza per lo studio dei Flexy Disk il nastro tradizionale, successivamente le tappe tecnologiche sono state lo studio di pigmenti magnetici, la produzione dei laminati plastici e il perfezionamento di leganti polimeri. Il risultato è stato un disco tra i più affidabili al momento.

Non meno valido il modello **Verbatim "Datalife"** che comprende nella sua gamma interessanti accessori denominati **Valulife** per la protezione e pulizia delle testine oltre allo speciale Disk Drive Analyzer che controlla le quattro aree più delicate dei Disk Drives: la velocità del disco, l'allineamento radiale, l'aggancio corretto del disco e il controllo della lettura e/o scrittura.

Questo accessorio eccezionale è fabbricato dalla **Dataencore** una società del gruppo Verbatim che tuttora è la più grossa casa di questo settore.

I giapponesi non stanno a guardare e oltre alla Sony che aveva presentato i suoi 3,5 proprio qui a Chicago nel 1983 è giunta agguerrita sul mercato la TDK.

A parte la qualità del supporto la TDK si distingue per le finiture della confezione. L'imballo è da dieci pezzi ma ogni floppy è contenuto in un involucro di plastica rigida con una chiusura automatica per proteggere la parte di disco esposta.

I disk **TDK** possono contenere 218,8 oppure 437,5 Kbyte a seconda del metodo di registrazione mentre prossimamente verranno prodotti questi stessi modelli ma registrabili su entrambe le facce.



JOYSTICK

Tra tanti Joystick che abbiamo visto lo **Starfighter** della **Suncom** pur dall'apparenza brutta, è tecnicamente all'avanguardia. Infatti, invece dell'utilizzo convenzionale dei potenziometri, lo Starfighter usa la inconsueta tecnologia dei film resistivi rigidi eliminando di conseguenza tutto l'assetto meccanico.

Questo Joystick ha una sola parte meccanica contro le 30/40 della concorrenza ed è quindi meno soggetto a guasti.

Inoltre lo Starfighter ha due controlli che gli permettono di adattarsi ai vari tipi di giochi. Il "throw selector" e il "lo/hi sensitivity".

Il primo consente al giocatore un movimento breve o lungo della manopola, il secondo aumenta o diminuisce la sensibilità del comando. Ad esempio, giocando a **Pacman** è opportuno selezionare il "throw" sul movimento breve e la sensibilità alta.

Altre caratteristiche sono il doppio pulsante "Fire", per mancini, un pulsante per fuoco alternato e la possibilità di centrare meglio il soggetto mosso dal joystick sullo schermo.

Il prezzo di questa meraviglia è di 49,95 dollari in America con una garanzia fino a due anni.

L'unico difetto: per ora è solo compatibile con la linea APPLE e non si sa quando sarà pronto per gli altri.

La **Wico** non presentava novità di rilievo mentre è interessante il joystick optional della **Coleco** che permette di giocare a Baseball e Rocky II. Negli Stati Uniti questo modello è venduto con la cassetta Baseball in omaggio.

Infine tra i tanti accessori più impensati visti a Chicago (copri computer in plexiglass, sedie tipo ingegnere imbottite per prolungare sedute davanti al computer, spazzole elettriche per la pulizia dei videogiochi) abbiamo visto una base porta joystick in legno "Stick Station". Solo gli americani potevano concepire una base di legno con un buco in mezzo che costa "solo" dodicimila lire al negoziante!!



TABELLE

In occasione del CES di Chicago sono state diramate delle statistiche riguardanti i gusti e le scelte operate da appassionati di home computer oltre che il potenziale interesse di futuri clienti di accessori.

La prima tabella rilevata su 280 proprietari di home computers divisi a seconda del costo della loro macchina mostra le scelte operate a livello di periferiche: i floppy sono le periferiche più vendute.

La seconda, sempre su 280 possessori di home computer riporta la preferenza riservata ai vari tipi di software. Si nota qui una preponderanza dei videogiochi sulle macchine meno costose mentre il Word Processing non è ancora diffuso come dovrebbe.

La terza tabella basata su 500 possessori di Home Computer divisi tra le 4 più diffuse marche americane mostra quale è l'acquisto più ambito e definisce un'ottima rilevazione di marketing da cui appare chiara la flessione in futuro dei software per giochi.

PERCENTUALI DI ACQUISTI DI PERIFERICHE

Periferiche	Prezzo del computer		
	Sotto i 300 %	300-999 %	1000 %
Floppy - Disk Drive	15%	39%	67%
Monitor	5%	17%	45%
Stampanti a Punti	9%	29%	49%
Stampanti di alta definizione	4%	14%	19%

Fonte: Link Resources Corp.

APPLICAZIONI DI SOFTWARE

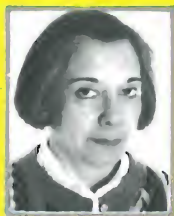
Applicazioni	Prezzo del computer		
	Sotto i 300 %	300-999 %	1000 %
Giochi	71%	77%	50%
Insegnamento	44%	52%	42%
Programmazione	56%	73%	61%
Word Processing	14%	31%	57%
Cartografia	22%	33%	38%
Archiviazione di Informazioni	35%	64%	63%
Uso domestico /Tasse/Banche	29%	35%	47%

Fonte: Link Resources Corp.

COSA COMPRERANNO ?

Il prossimo acquisto sarà	APPLE	ATARI	COMMODORE	RADIO SHACK
Giochi	35%	46%	47%	42%
Software aziendale	47%	17%	34%	27%
Software Educazionale	7%	21%	16%	7%
Modem	30%	54%	47%	49%
Stampante	24%	60%	53%	35%
Disk Drive	21%	58%	45%	71%
Monitor	7%	23%	13%	30%

Fonte: The StinsonReport MARZO/APRILE 1984



INFORMATICA

risponde

A cura della Professoressa RITA BONELLI

Il Signor Vincenzo Mincaroni di Conversano (Bari) ci ha scritto una lettera chiedendo alcune informazioni circa uno SPECTRUM 48 K da lui acquistato di recente. Non trascriviamo per intero la lettera, ma riportiamo le sei domande con relative risposte.

1) Come si riconosce l'ISSUE del calcolatore?

Si deve aprire il calcolatore e leggere sulla piastra il numero di ISSUE. Attenzione a non sfilare i cavi di collegamento della tastiera, che sono abbastanza corti.

2) Perché il quadro video risulta spostato verso sinistra?

Questa è una caratteristica della ISSUE 3, dove è presente una nuova ULA.

3) Perché il video è disturbato (effetto moiré)?

4) Perché i colori non sono buoni?

5) Perché le immagini non sono nitide?

Tutte queste cose possono dipendere sempre dalla nuova ULA e dalla frequenza dell'oscillatore PAL. Per ovviare a questi inconvenienti il lettore potrebbe inviare il suo SPECTRUM al Centro Assistenza SAT, Via dei Lavoratori, 124 - Cinisello Balsamo, segnalando i difetti, che possono essere eliminati con opportuna regolazione.

6) Quale significato hanno i bollini colorati applicati sotto il calcolatore?

I bollini colorati certificano dei controlli di qualità da parte della casa costruttrice.

Un lettore ha telefonato segnalando che il programma RENUMBER, pubblicato sul Numero 3 del mese di Marzo della rivista non girava. Purtroppo è stato commesso un errore di stampa. Devono essere sostituite le linee 8030 e 8035, come segue:

8030 LET h = INT (part/256) : LET l = part - h * 256

8035 LET hv = PEEK (23755 + i) : LET lv = PEEK (23756 + i) : GO SUB 8090.

Il Signor Filippo Astone di Torino ci pone una domanda alla quale sarebbe molto lungo rispondere in modo esauriente. Ci chiede infatti come si fa a convertire i programmi Basic tra diversi calcolatori. Per convertire un programma Basic da un calcolatore ad un altro bisogna conoscere le differenze che esistono tra le due diverse implementazioni del linguaggio.

Per quanto riguarda i calcolatori della famiglia SINCLAIR, sui manuali sono riportate le differenze; bisogna quindi prepararsi uno schema e andare a

cercare sui listati le istruzioni da modificare. Su questi calcolatori il compito è facilitato dal fatto che, se una istruzione contiene un errore, essa non viene accettata. Più difficile è modificare le parti che riguardano la grafica, dato che le due gestioni sono diverse. Per quanto riguarda i calcolatori VIC 20 e COM-MODORE 64, le differenze non sono molte, a parte la gestione della grafica. Risulta sicuramente più difficile trasferire programmi tra calcolatori di due case costruttrici diverse. Dato che il nostro lettore si dichiara di giovanissima età, ci permettiamo di consigliargli di studiare con pazienza come si programma il suo calcolatore, di creare da solo semplici programmi, e di cimentarsi con

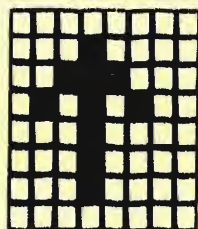
LISTATO PROGRAMMA GRAND 1

```

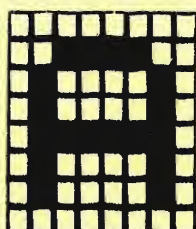
1 REM GRAND1
10 DATA 255,129,129,129,129,12
9,129,255
20 FOR k=0 TO 7: READ a: POKE
USR CHR$ 144+k,a: NEXT k
30 LET p=256+256*PEEK 23607+PE
EK 23606
40 INPUT "Quale carattere: ";y
$
50 LET y=CODE y$
60 FOR j=0 TO 7
70 LET byte=PEEK (p+j+(y-32)*8
)
80 PRINT AT j,15;byte
90 FOR k=1 TO 8
100 LET x=INT (byte/2): LET bit
=byte-2*x: LET byte=x
110 PRINT AT j,9-k;CHR$ (144-bi
t)
120 NEXT k
130 NEXT j
140 STOP

```

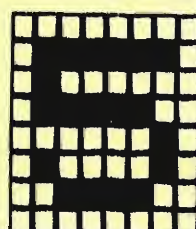
RISULTATI PROGRAMMA GRAND 1



0
15
56
84
15
15
15
0



0
60
60
60
126
60
60
0



0
126
64
124
60
60
60
0

le conversioni quando sarà diventato più esperto.

Il Signor Umberto Vecchioni di Terni ci chiede dei consigli per riuscire a far funzionare il convertitore A/D per ZX81 e ZX SPECTRUM pubblicato su questa rivista nel Numero 7/8 del 1983. Purtroppo nell'articolo in questione è stata saltata la tabella degli indirizzi, che riportiamo a fondo pagina.

Le risposte alle domande del Signor Vecchioni sono:

— Il convertitore non è reperibile già montato.

— Il circuito integrato 7581 della ANALOG DEVICES è reperibile direttamente presso il rappresentante italiano: Dott. Ing. Giuseppe De Mico S.p.A. Viale Vittorio Veneto, 8
20060 - Cassina de' Pecchi (MI)
Tel. 02/9520551-9520651

Il Signor Emiliano Patrizi di Roma non riesce a far comparire i caratteri grafici; egli fa riferimento al programma ISTOGRAMMI pubblicato sul Num. 2 del febbraio 1984 di questa rivista. La spiegazione sul modo di costruire caratteri grafici personali si trova nel Capitolo 23 del Manuale in italiano dello SPECTRUM. Consigliamo il nostro lettore di rileggere tale capitolo. A nostro avviso l'errore di Emiliano consiste nel fatto che quando vuole citare nel programma un carattere grafico tra virgolette non opera correttamente; infatti deve prima far passare il cursore in modo grafico (CAPS SHIFT e 9), poi premere il tasto con la lettera desiderata. Si ricordi inoltre di uscire dal modo grafico prima di chiudere le virgolette.

Il Signor Massimo D'Ascenzo di Roma ci chiede di aiutarlo a risolvere il problema di mandare sul video caratteri ingranditi. Cerchiamo di accontentarlo, sperando che la cosa interessi anche altri lettori.

I caratteri dello SPECTRUM sono descritti in una zona di memoria ROM, usando 8 byte per ogni carattere. Ogni carattere viene quindi descritto da una matrice di 8 x 8 punti; si tratta di 8 x 8 bit. Ogni bit a zero corrisponde a un punto del colore dello sfondo, mentre ogni bit a uno corrisponde a un punto del colore dell'inchiostro e quindi disegna il carattere. Nei byte 23606 e

LISTATO PROGRAMMA GRAND 2

```

1 REM GRAND2
30 LET P=256+256*PEEK 23607+PE
EK 23606
40 INPUT "Quale carattere: ";Y
$
50 LET Y=CODE Y$
60 FOR J=0 TO 7
70 LET byte=PEEK (P+J+(Y-32)*8)
)
80 PRINT AT J,15;byte
90 FOR K=1 TO 8
100 LET X=INT (byte/2): LET bit
=byte-2*X: LET byte=X
105 IF bit=0 THEN GO TO 120
110 PRINT AT J,9-K;CHR$ (143)
120 NEXT K
130 NEXT J
140 STOP

```

23607 si trova l'indirizzo di inizio della mappa dei caratteri meno 256. È possibile, seguendo le indicazioni fornite dalla matrice di un carattere, disegnarlo ingrandito, usando un carattere grafico, tipo quadratino o rettangolino, invece del solito puntino (che si ottiene in modo automatico).

Come esempio, riportiamo i due programmi GRAND1 e GRAND2, nei quali un carattere viene ingrandito andando ad occupare lo spazio di 64 caratteri. Nel primo programma il carattere viene disegnato inserendolo in una griglia 8 x 8, nel secondo, invece, viene disegnato solo il carattere senza la griglia. Di fianco al carattere vengono stampati i valori numerici dei byte che lo definiscono in memoria.

Vedere il listato di GRAND1 e 3 risultati ottenuti con COPY.

La linea 10 definisce il carattere che serve a disegnare la griglia. La linea 20 lo assegna al carattere grafico di codice 144, corrispondente alla lettera A. Alla linea 30 viene calcolato il puntatore della zona di memoria dei caratteri. Alla linea 40 viene chiesto un carattere come stringa. Alla linea 50 viene calcolato in Y il codice ASCII del carattere. Dalla linea 60 alla linea 130 si ha un ciclo che disegna il carattere, facendo comparire il carattere della griglia dove sono presenti bit 0 e il carattere di codice 143

RISULTATI PROGRAMMA GRAND 2

A	0
	60
	66
	66
	126
+	66
	0
	16
	56
	84
S	16
	16
	16
	0
	0
	0
	126
	64
	124
	2
	66
	60
	0

(quadratino pieno) dove sono presenti bit 1.

Vedere il listato e i risultati di GRAND2, nel quale non si definisce più il carattere per la griglia, ma si usa il carattere di codice 143 per disegnare i caratteri ingranditi.

Nella cassetta dimostrativa inserita nella scatola dello SPECTRUM è contenuto un programma in linguaggio macchina che ingrandisce i caratteri in base ad alcuni parametri che gli vengono forniti. Se siete volenterosi e pazienti, potete ottenere il listato di un programma della cassetta e risalire al codice di ingrandimento.

Tabella DEGLI INDIRIZZI DELLO ZX 81 E DELLO SPECTRUM RELATIVA AL CONVERTITORE A/D.

CANALE	IND. ZX81	IND. SPECTRUM
8	8199	65503
7	8198	65502
6	8197	65501
5	8196	65500
4	8195	65499
3	8194	65498
2	8193	65497
1	8192	65496

SOFTWARE PER ZX 81

Durante la scrittura o l'elaborazione dei programmi in linguaggio macchina con lo ZX81, il programma ausiliario "Machinemaster", supporta il sistema operativo.

di Antonio Mauri

Chiunque abbia già sviluppato un programma in linguaggio macchina conosce i problemi che sorgono nell'esecuzione o nell'impostazione di tali programmi: poichè i programmi in linguaggio macchina spesso operano con destinazioni di salto fisse o mediante chiamate di sottoprogrammi legati ad indirizzi fissi, l'inserzione o la cancellatura di parti di programma richiedono conteggi che portano via molto tempo. Lo stesso avviene per il calcolo delle distanze nei salti relativi. È anche problematica l'impostazione dei codici esadecimali che, a causa della monotona battitura sui tasti, è spesso afflitta da errori. Il programma Machinemaster pone termine a tutti questi inconvenienti e permette inoltre l'impostazione diretta delle istruzioni Z-80 in codice assembler (per esempio ld a, b)



COME FUNZIONA IL MACHINEMASTER

Il programma ausiliario è un programma in codice macchina lungo 6 Kbyte, che viene locato superiormente a RAMTOP e limita la memoria di 16 Kbyte a 10 Kbyte durante l'elaborazione dei programmi in linguaggio macchina. Nella memorizzazione su nastro dei programmi elaborati, il programma Machinemaster non viene memorizzato, cosicchè, in caso di riutilizzazione del programma memorizzato sul nastro, risulterà nuovamente disponibile l'intera memoria. D'altra parte i programmi potranno sempre essere nuovamente memorizzati insieme al Machinemaster, in modo da poter continuare la programmazione. Durante il lavoro, è anche possibile richiamare il BASIC dello ZX81, cosicchè si possono anche sviluppare programmi combinati in lin-

guaggio macchina e BASIC.

Dopo aver caricato il programma (questo procedimento dura esattamente 4 minuti e richiede una RAM supplementare da 16 Kbyte) lo ZX81 dà un avviso di conferma di carica completata. Se, durante il caricamento, dovesse avvenire un errore di trasmissione, appare l'avviso "ERRORE" (LADEFEHLER).

La chiamata del programma ausiliario è riservata alla riga 1 del BASIC, cosicchè, nei programmi Basic, non dovrà essere utilizzata questa riga. Per il resto, sarà possibile procedere con il BASIC come di consueto.

Con GOTO1 viene richiamato, in caso di necessità, il programma ausiliario: sullo schermo video apparirà di conseguenza l'indirizzo 16589. Contemporaneamente appare, sulla riga immediatamente sottostante dello schermo, un cursore "E", che conferma la possibilità

di impostare le istruzioni Z-80 in codice assembler. Il programma ausiliario opera con la rilevazione di errore, che rende impossibile impostare istruzioni che il processore Z80 non è in grado di comprendere. Accanto alla serie completa di istruzioni dello Z-80, potranno essere impostati anche i numeri necessari al programma come dati. Il Machinemaster riconosce in modo autonomo se viene impostato un comando Z-80, un dato oppure un'istruzione operativa.

I programmi macchina ed i dati vengono memorizzati a partire dalla locazione 16589 e sono successivamente memorizzati, in linea di massima, in una riga che precede la riga 1, denominata riga 0. A seconda della lunghezza del programma scritto in linguaggio macchina, il successivo campo BASIC verrà opportunamente spostato, tenendo in considerazione le variabili del sistema. È così impossibile un infortunio (sovra-


```

1
im: D
atura ester. (grd)
loro risc. (mc) = 1
adi giorno

```

ABELLA COEFFICIENTI ADOTTATI

	Struttura	W/mq.gr.
1	murature per.	0.5
2	velette per.	0.6
3	solaio su v.ar.	0.82
4	solaio di cop.	0.44
5	muret. verso box	0.63

```

superf. tot. esp. (mq) = 02
sommat. (s1+k+kl+l) = 55.12
sup calc. (W/mc*gr.) = 0.54
sup imp. (W/mc*gr.) = 0.8
rapporto sup./vol. = 0.76666667

```

cale verificato

```

da conduz. W = 2592
ordo risc. MC

```

scrittura) al programma in codice macchina per immissione di istruzioni BASIC, e viceversa è impossibile influenzare il programma Basic durante il lavoro con il programma ausiliario.

I programmi macchina potranno essere tanto complessi quanto lo permette lo spazio di memoria, limitato a 10 Kbyte. L'impostazione avviene analogamente al BASIC. Dopo aver battuto ciascuna istruzione sui tasti, questa verrà inserita mediante NEWLINE all'indirizzo indicato dal cursore delle righe, e quest'ultimo passerà automaticamente all'indirizzo indicato dalla riga in cui si trova il cursore. È possibile anche spostare il cursore verso l'alto o verso il basso, proprio come con il BASIC. Di conseguenza appare una lacuna nel listato (duplicato del numero di riga), nella quale potranno essere inserite ulteriori istruzioni.

GLI INDIRIZZI FISSI SOSTITUITI DA LABEL

Quando viene inserito il comando SET 7, (HL) nell'indirizzo 16602, verranno spostati automaticamente POP BC e tutte le istruzioni e dati successivi. Mediante EDIT anche il comando POP BC potrà essere spostato alla riga sottostante, dove potrà, per esempio, essere trasformato in POP HL e nuovamente inserito. È inoltre possibile cancellare istruzioni, dati od interi blocchi di righe.

Di norma, un tale rimaneggiamento del programma avrebbe come conseguenza la necessità di indirizzare nuova-

mente i comandi di salto e le chiamate di sottoprogrammi. Con il Machinemaster, il problema viene risolto mediante l'apposizione di label (contrassegni od etichette).

Come risulta evidente dalla figura, i due comandi di salto DJNZ fanno riferimento ai label T1 e T2, e non ad un indirizzo assoluto. Dopo una modifica del programma, vengono ricalcolate,

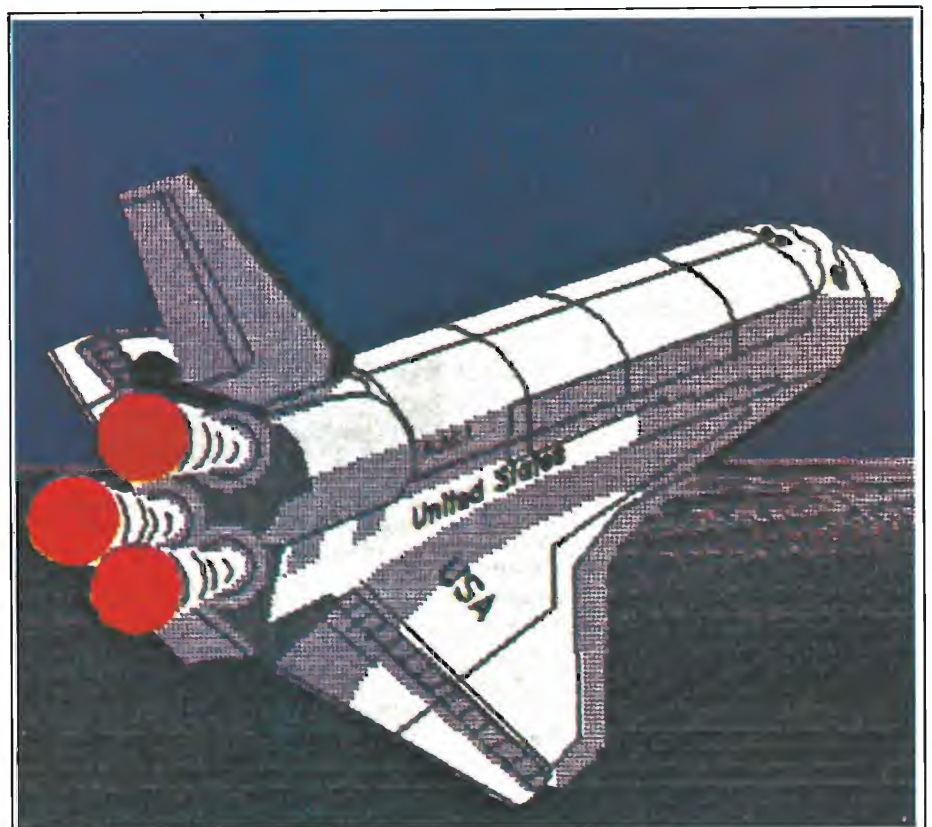
mediante una semplice istruzione, tutte le distanze di salto che si riferiscono ai label. Questi ultimi possono essere utilizzati non solo come destinazioni di salto, ma anche come nomi per locazioni di memoria dati, come per esempio UDRE1 (vedi figura).

Nell'impostazione dei label, il programma riconosce se un nome di label è già stato utilizzato e quindi non permette che ci siano destinazioni di salto doppie.

Nell'impostazione dei comandi che operano con costanti (per esempio LD BC,32), le variabili possono sostituire le costanti. Questo fatto è vantaggioso quando non sono stati ancora definitivamente stabiliti certi dati nel corso dello sviluppo di un programma. Potranno così essere sperimentati, con il comando LD BC, WERT1, diversi dati, con la semplice rilocalizzazione della variabile WERT1.

Il Machinemaster elabora persino espressioni formate da un misto di numeri e variabili (per esempio LD HL, UDRE1 + 12 - 2FH). Come dimostra l'esempio, è possibile l'impostazione di numeri esadecimali, purché seguiti da una "H" (2FH).

Le variabili ed i nomi dei label cominciano sempre con una delle lettere T, U, V oppure W, alle quali possono seguire lettere o cifre in numero qualsiasi. Siccome possono essere utilizzati quanti label o variabili si vuole, è possibile sviluppare un programma aperto, privo di valori assoluti.



I CAMPI DI DATI ACCOLGONO PROGRAMMI IN CODICE ESADECIMALE

Tramite una semplice istruzione è possibile riservare ai dati campi di memoria. Il programma ausiliario riconosce i campi riservati ai dati e rappresenta i relativi dati, al contrario di quanto avviene con i comandi, con cifre decimali o esadecimali a scelta. Di conseguenza è possibile, per esempio, impostare mediante la tastiera programmi in linguaggio macchina sia con rappresentazione decimale che esadecimale.

I campi dati potranno essere utilizzati anche da programmi BASIC, cosicché è possibile comporre semplicemente programmi misti di BASIC e linguaggio macchina.

Volendo risparmiare spazio di memoria nel caso di programmi molto lunghi, sarà possibile, dopo il completamento, convertire mediante un comando tutte le variabili ed i label in valori fissi.

Le esaurienti istruzioni allegate al programma contengono, oltre alla Tabella dei comandi dello Z-80 ed alla descrizione di tutte le istruzioni Machinemaster, anche programmi in linguaggio macchina per l'interrogazione dello stato dei tasti e per la commutazione FAST/SLOW e SLOW/FAST.

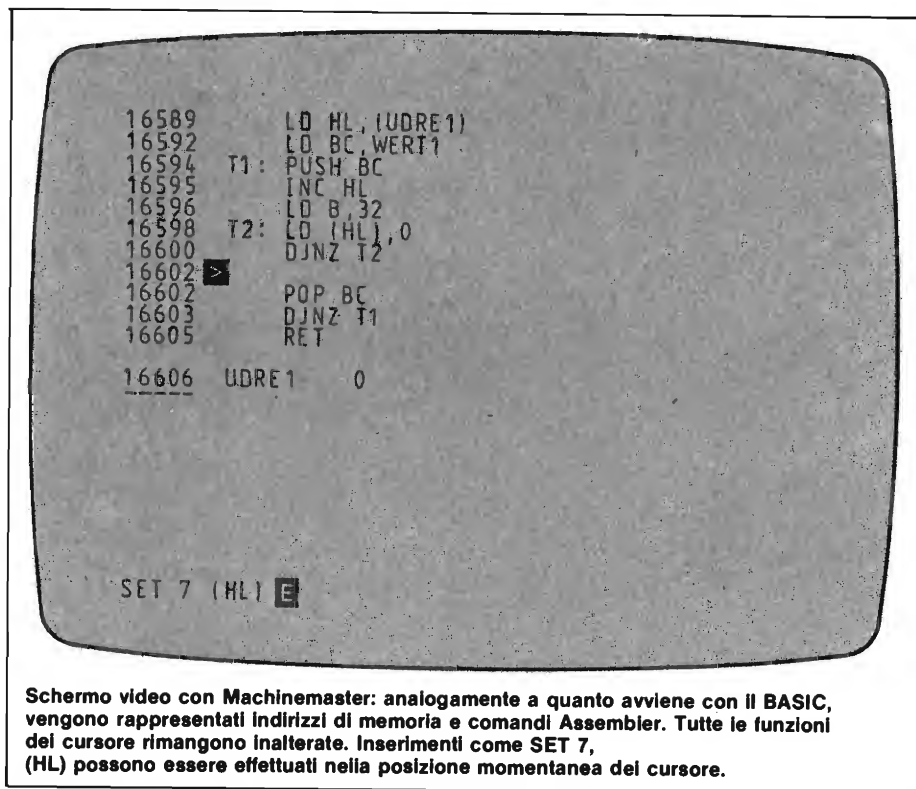
PER I LETTORI FRETTOLOSI

Per concludere riassumiamo in breve il contenuto. Il sistema operativo dello ZX81 dà la possibilità di scrivere facilmente programmi BASIC. Gli errori di impostazione vengono riconosciuti ed è possibile correggere rapidamente gli errori del programma. Più difficile risulta l'operazione quando si voglia programmare il computer in linguaggio macchina.

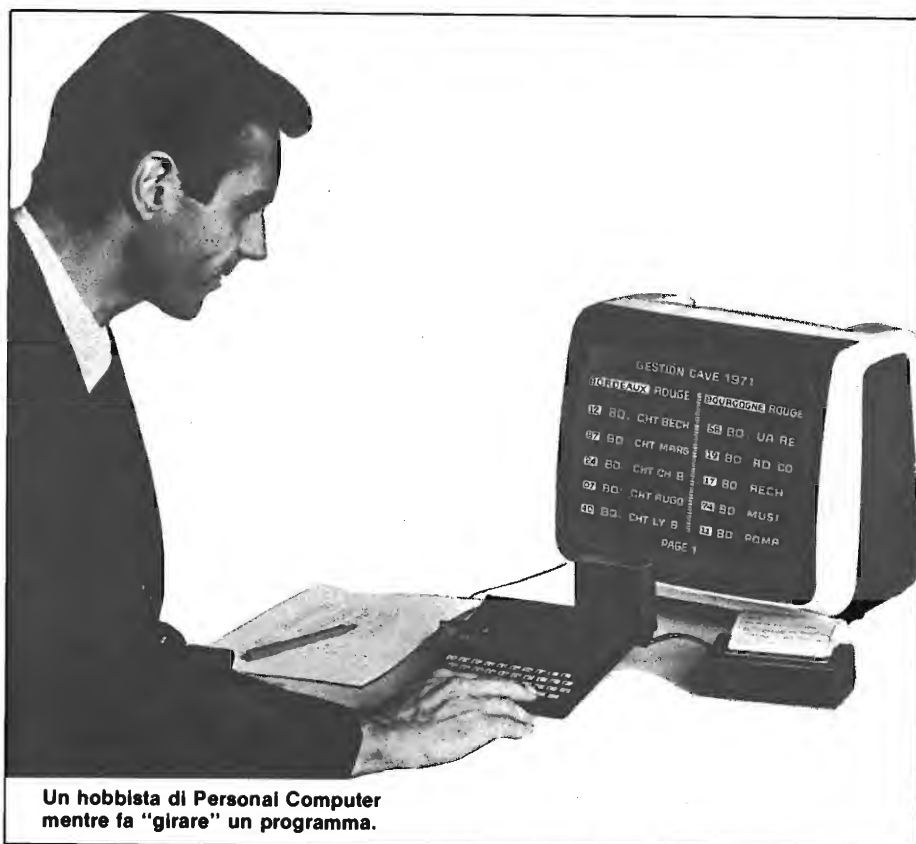
Il "Machinemaster", mette a disposizione in questo senso un vero e proprio sistema operativo per programmare in assembler. Dopo aver caricato il programma ausiliario (6 Kbyte), lo ZX81 non perde nessuna delle sue possibilità BASIC ed in caso di necessità sarà possibile attivare anche il secondo sistema operativo. È inoltre possibile impostare programmi in linguaggio macchina mediante istruzioni assembler (per esempio LD A,214), oppure nei codici esadecimale o decimale (qualora siano noti soltanto questi ultimi). I listati vengono visualizzati sullo schermo, analogamente a quanto avviene con il Basic.

Anche la correzione o l'inserimento di righe di istruzioni avviene rapidamente come con il BASIC.

Inoltre, tutti i valori numerici posso-



Schermo video con Machinemaster: analogamente a quanto avviene con il BASIC, vengono rappresentati indirizzi di memoria e comandi Assembler. Tutte le funzioni del cursore rimangono inalterate. Inserimenti come SET 7, (HL) possono essere effettuati nella posizione momentanea del cursore.



Un hobbista di Personal Computer mentre fa "girare" un programma.

no sempre essere rappresentati in decimale od in esadecimale - il calcolo mentale non è più necessario.

Gli utilizzatori del Machinemaster potranno concentrarsi esclusivamente sullo sviluppo dei loro programmi in linguaggio macchina, poiché il pro-

gramma ausiliario si prende carico delle fastidiose routine dei lavori di "ordinaria amministrazione". Programmi già scritti in precedenza, senza il Machinemaster, non possono però venire ulteriormente elaborati.



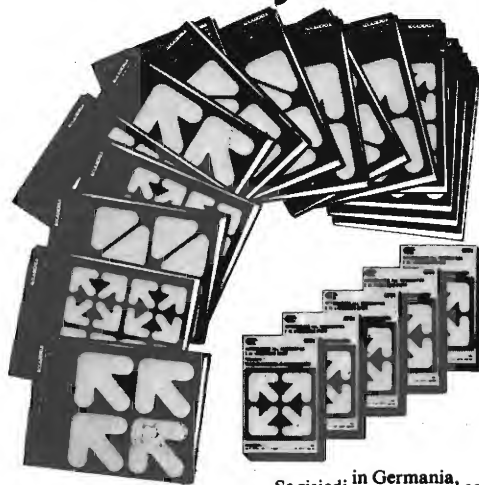
Hai già un personal computer? Vuoi acquistarne uno? Accademia ti propone un corso teorico-pratico di facile comprensione anche per chi si avvicina per la prima volta all'informatica, che ti mette fin dal primo giorno in contatto diretto col computer.
Imparerai prima a digitare e poi a programmare sul VIC 20, sul COMMODORE 64 o sull'ATARI 400 che, se lo desideri, potremo

fornirti a condizioni particolarmente interessanti o in comode rate.

Imparare a esprimersi in **BASIC** è indispensabile a chi vuole saper utilizzare correttamente il computer per dare una nuova dimensione al proprio lavoro, ai propri studi o all'amministrazione familiare, o per acquisire conoscenze che potranno rivelarsi indispensabili subito o in un futuro molto prossimo.

Con il corso Accademia il linguaggio **BASIC** in poche settimane non avrà più segreti per te, e il personal diventerà il tuo collaboratore più affidabile, sempre disponibile per la rapida soluzione di ogni tipo di problema.
 A fine corso un certificato di studio testimonierà la tua preparazione.
 Vuoi saperne di più? Spedisci oggi stesso il tagliando.

studio, lavoro, hobby, tempo libero



corsi
ACCADEMIA
per imparare a casa

se vuoi guadagnare tempo

Detta alla nostra segreteria, chiama Roma funzionante 24 ore su 24, nome, cognome, indirizzo e corso che ti interessa. Riceverai immediatamente le informazioni. **06/62.30.341**



ACCADEMIA - Via Diomede Marvasi 12/T OO163 Roma

Desidero ricevere informazioni sul vostro corso di programmazione BASIC. **T 0 4 0**

Cognome		Nome	
Via		N.	
Città		C.A.P.	Prov. Età

Motivo della richiesta ☐ studio ☐ lavoro ☐ hobby. Desidero informazioni sul ☐ solo corso ☐ corso + personal computer

Se risiedi in Germania, in Svizzera,

scrivi direttamente a:

R.L. Conc. Accademia - 7140 LUDWIGSBURG - MARBACHER STR 37 - tel. 07141/57039
 IBERCULTURA GmbH, Baselstrasse, 67 - 6003 LUZERN - tel. 041/226.617

M10: UN PORTATILE ITALIANO

Abbiamo avuto modo di provare questo micro, prodotto dalla nota società di Ivrea e riportiamo qui le nostre impressioni.

La macchina si presenta robusta e compatta, con una bella tastiera e un display a cristalli liquidi orientabile.

È veramente una macchina portatile, sia per le dimensioni contenute, che per la filosofia di realizzazione.

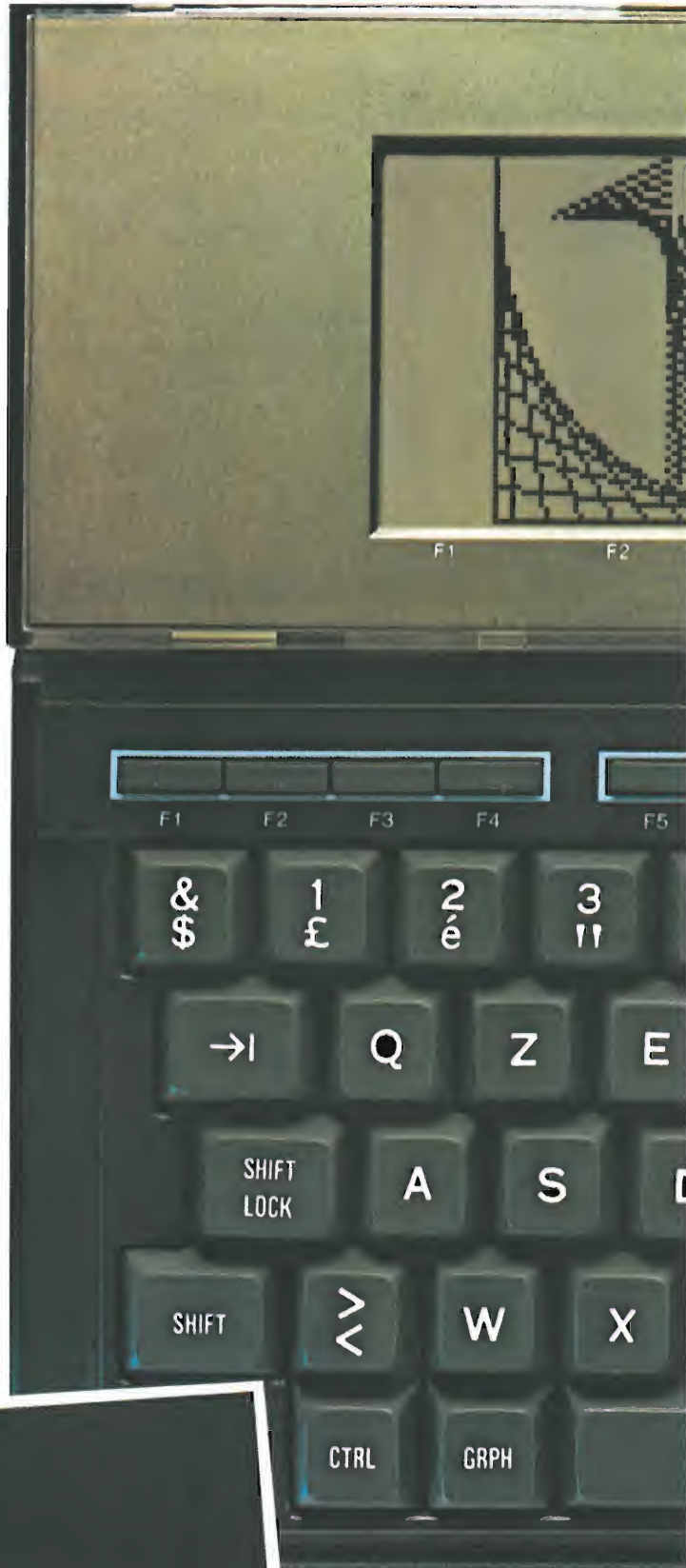
La ROM, di ben 32 K, oltre al BASIC, contiene dei programmi applicativi d'uso generale, quali un word-processor, un indirizzario, un'agenda elettronica e un programma che permette l'uso come terminale dell'M10 (il quale ha fra le periferiche in dotazione, un modem).

Uno dei problemi dei micro portatili, è la non disponibilità di memorie di massa esterna facilmente trasportabili.

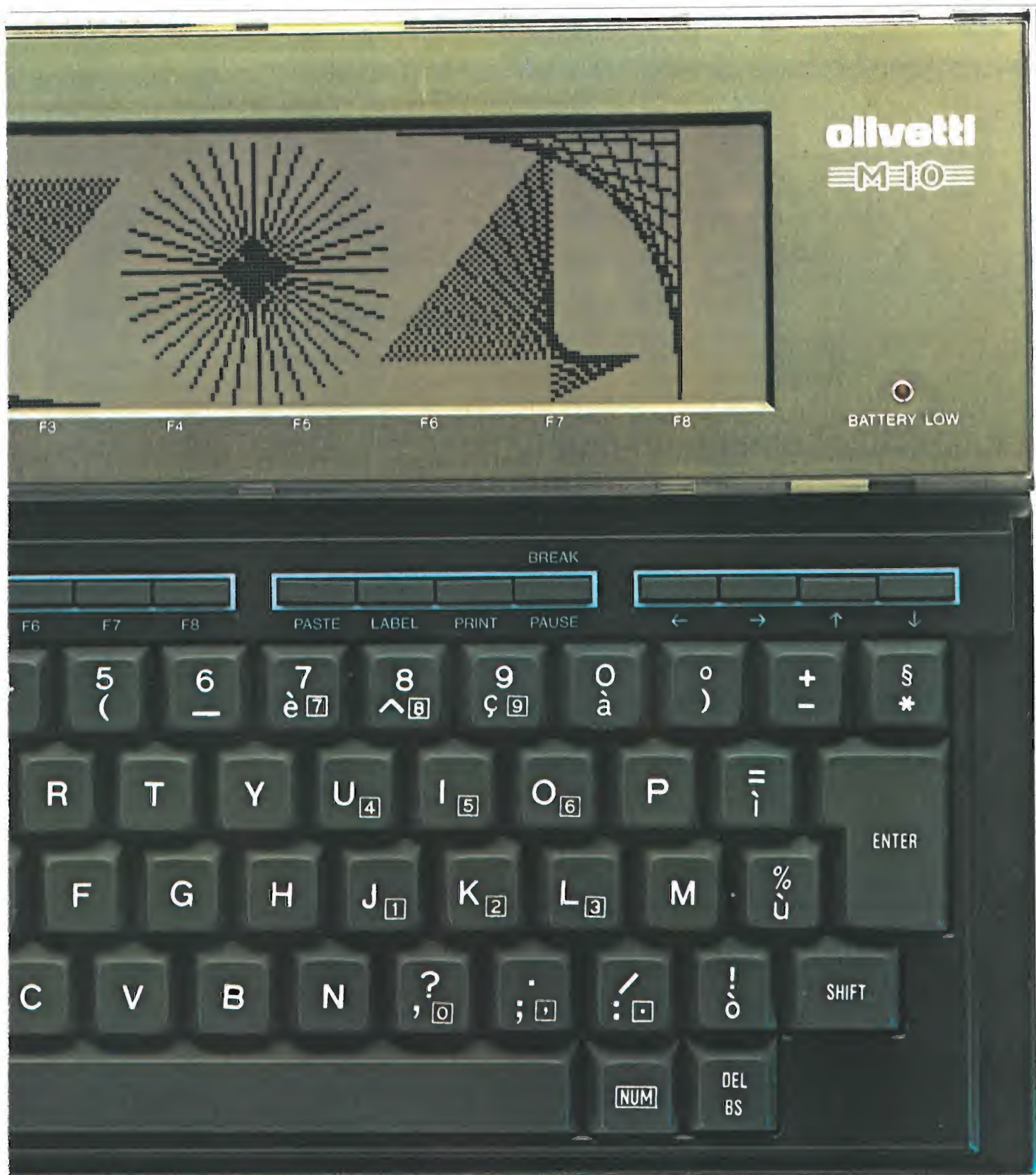
L'M10 è collegabile ad un normale registratore; è evidente che però un registratore oltre a poter essere ingombrante richiede operazioni di caricamento e registrazione dei dati, o dei programmi.

I tecnici della Olivetti hanno risolto il problema, utilizzando delle RAM autoalimentate, che come tali, conservano permanentemente i dati in esse inserite. La memoria RAM varia da 8 a 32 K, (espandibile di 8 in 8 K), e potendo conservare i dati, permette ad esempio di caricarsi un programma BASIC, in ufficio, e utilizzarlo poi durante il corso della giornata, conservando tutti i dati introdotti. Questo permette di utilizzare la macchina come sistema di acquisizione dati.

Ad esempio un ingegnere può inserire i dati di un rilievo direttamente nel computer e farli elaborare direttamente,



Un esempio di alcune periferiche che l'Olivetti M10 può utilizzare: la stampantina PL 10 e il Modem per la trasmissione dati via cavo telefonico.



oppure conservarli per poi trasferirli su una macchina più grande come l'M20. Un giornalista può battere un articolo utilizzando il wp, e poi trascriverlo tramite stampante su carta, risparmiando molto tempo. Le applicazioni di una macchina portatile e autosufficiente come questa sono veramente numerose. Unico neo della stessa il prezzo, non certo popolare, ma bisogna anche considerare che la necessità di realizzare un sistema stabile e affidabile, richiede l'uso di materiali di prima qualità.

IL BASIC DELL'M10

Esaminiamo le caratteristiche della macchina.

Le parole riservate del BASIC sono numerose, e riguardano anche la generazione di suoni e grafica in alta risoluzione. La macchina può infatti indirizzare ben 240x64

punti sul display, permettendo così il tracciamento di grafici, di funzioni, e perchè no l'uso della stessa come videogioco portatile.

Particolarmente interessante la disponibilità dell'istruzione MOTOR ON/OFF, con la quale il computer gestisce l'accensione e lo spegnimento del registratore (normale) ad esso collegato rendendo possibile in questo modo anche una gestione di file su nastro.

Elenchiamo alcune delle funzioni che risultano essere particolarmente significative e che possono dare un'idea delle possibilità del sistema.

È presente l'istruzione ERL/ERR, con la quale è possibile creare delle condizioni particolari in caso di errore.

Ad esempio è possibile dare il comando IF ERR=numero di linea THEN.

I programmatori anche meno esperti si renderanno conto del vantaggio enorme che deriva dalla disponibilità di una simile istruzione alla quale si aggiungono anche le ON ERROR GOTO e ON ERROR GOSUB.

Le istruzioni della grafica in alta risoluzione sono PSET, PRESET, e LINE.

Con le prime due si stampa o cancella un punto, mentre con la terza si traccia una linea fra due punti.

Il suono viene generato con l'istruzione SOUND, nota, lunghezza.

Il numero che va inserito per ottenere una nota, è compreso fra 0 e 16383, e sul manuale vengono riportati i valori da inserire per ottenere una numerosa serie di note di diverse ottave.

Altra interessante istruzione è la CDBL che converte un numero da semplice a doppia precisione.

Il range dei valori numerici è compreso fra 10E-64 e 10E62.

I numeri a semplice precisione utilizzano fino a 7 cifre significative che diventano 16 in quelli a doppia precisione.

La disponibilità di numeri in doppia precisione è parti-

È poi anche possibile definire dopo quanto tempo la macchina si deve spegnere, se non vengono premuti dei tasti.

Inoltre è possibile scegliere fra uno spegnimento che all'atto della riaccensione comporti una visualizzazione del menù principale, o un proseguimento dal punto in cui ci si era fermati.

I PROGRAMMI DELL'M10

Dopo esserci dilungati sul BASIC della macchina, parliamo un po' di programmi che invece la macchina possiede già, e che sono forniti insieme alla stessa.

Appena acceso l'M10, mostra un menù con 5 opzioni, una delle quali relativa al BASIC, mentre le altre 4 relative alla scelta di uno dei programmi risidenti in ROM.

Il programma TEXT è un mini WP, con il quale si possono elaborare dei testi che hanno il grosso vantaggio di restare nella memoria RAM autoalimentata della macchina, e che quindi possono essere scritti in qualunque

momento e stampati o salvati su nastro anche dopo giorni.

Le funzioni principali del programma, oltre ovviamente l'impaginazione, sono definite taglia e cuci.

In pratica si tratta della possibilità di spostare una parte di testo da una parte all'altra del testo stesso, o in un altro file testo.

Questo significa anche che in memoria possono essere conservati più file testo (19 per la precisione) che possono successivamente essere salvati su nastro.

Il programma ADDRSS è invece un indirizzario elettronico, e bisogna riconoscere che questo è uno dei pochi casi in cui un programma di questo tipo può risultare utile.

Nel manuale viene specificato come inserire i dati delle varie ditte o persone per permetterne anche una classificazione sfruttando quelle che sono le caratteristiche della funzione di ricerca utilizzata dal programma stesso.

Il programma SCHEDL è invece un'agenda, dove possono essere riportate indicazioni circa viaggi da effettuare, spese sostenute, annotazioni e avvenimenti particolari importanti da ricordare.

Ognuna di queste voci è preceduta da un simbolo che ne permette la ricerca immediata.

Ad esempio è possibile sapere cosa bisognerà non dimenticare di fare il giorno XX, o quali appuntamenti si hanno, o le spese sostenute oggi.

L'M10 è stato realizzato in due versioni con modem, o senza modem, ovvero con modem collegabile tramite apposita interfaccia.

Il programma TELCOM, permette di utilizzare l'M10 in collegamento diretto o mediante telefono con altri computer.

In particolare il collegamento diretto può avvenire con altri M10 e M20.

In conclusione la macchina si presenta come un'utile strumento di lavoro con una potenza sufficiente a soddisfare le esigenze di molti.



La visione completa delle uscite e delle porte dei collegamenti con le periferiche sottolinea le ampie possibilità di questo micro computer italiano.

colarmente significativa per applicazioni ingegneristiche e più in generale scientifiche.

È anche possibile definire prima del programma vero e proprio se variabili iniziati con una determinata lettera appartengono ad un tipo o ad un'altro (ad esempio variabili intere, a singola o doppia precisione o stringa).

Anche questa possibilità rende molto più adatto il sistema a risolvere problemi scientifici.

Oltre alle normali operazioni è disponibile anche una divisione fra interi che da come risultato un altro intero (ad esempio 10 diviso 4=2).

Il resto della divisione si può ottenere con la funzione MOD.

Sono disponibili 8 tasti funzionali definibili dall'utente mediante la semplice istruzione KEY n,istruzione.

Solitamente l'istruzione è il salto ad una subroutine, che viene quindi eseguita allorché si preme il tasto.

Altre interessanti istruzioni che riteniamo possano interessare sono MAXRAM, che fissa la RAMTOP e l'istruzione SCREEN che specifica se si sta per utilizzare come uscita il display o un video.

Con l'istruzione WIDTH si definisce la larghezza del video, e cioè 40 o 80 colonne (sempre 40 sul display).

Altre funzioni sono dedicate alla gestione del tempo, quali TIME\$, DAY\$, DATE\$.



PHILIPS



Siate all'avanguardia con PHILIPS

È facile da usare e da trasportare; Vi seguirà da ufficio a ufficio ed in un attimo sarà pronto all'uso. Gestirà per Voi listini, budget, bilanci

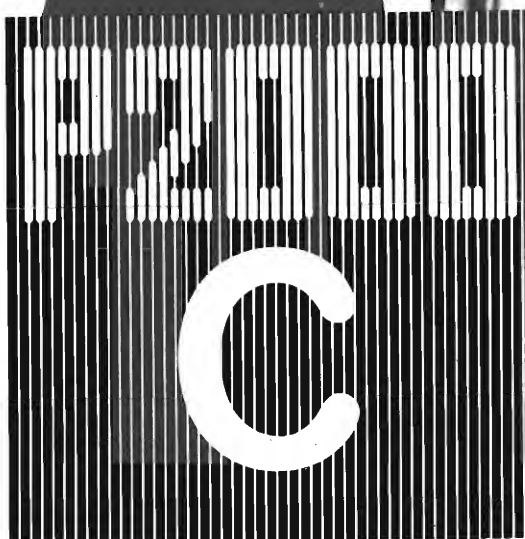
e proiezioni. Sarà la macchina da scrivere preferita della Vostra segretaria, sarà la soluzione per la Vostra amministrazione.

P2000 C un passo avanti nell'ufficio

con software compreso: i notissimi WordStar* e CalcStar*; TESI* un prodotto Sigesco che Vi gestirà lo schedario, gli archivi,

lo scadenziario, e ogni tipo di informazione. Presso i Distributori Sigesco, pronti per una dimostrazione, programmi per ogni esigenza.

- 1 - 64 Kb di RAM utente, 256 Kb di RAM aggiuntiva per disco virtuale.
- 2 - 2 floppy da 5" 1/4 con capacità fino a 640 Kb cadauno.
- 3 - CP/M* per un immediato accesso alla più ampia libreria di software esistente.
- 4 - Monitor 9", 24 linee per 80 colonne 32 Kb di RAM per gestione video; 512x252 punti.
- 5 - Interfacce: RS 232, floppy esterni, hard disk, data communication, monitor esterno, IEE 488.



da **L. 3.650.000**
software compreso con 2 FD da 160 Kb cadauno, CP/M*, WordStar*, CalcStar* e TESI*

a **L. 4.950.000** con
2 FD da 640 Kb, cadauno, CP/M*, WordStar*, CalcStar*, MailMerge*, InfoStar*, TESI*

* WordStar, CalcStar, MailMerge, InfoStar, sono marchi della MicroPro International.
* CP/M è un marchio della DIGITAL Research.
* TESI è un marchio della Sigesco Italia S.p.A.



Distributore ufficiale per l'Italia:
SIGESCO Italia S.p.A.
Via Giulia di Barolo, 22 bis
10124 TORINO
Tel. (011) 839.81.81 (centr.)
Telex 220533 GALIL-I - Telefax 518612

**TUTTO QUELLO CHE VORRESTE SAPERE SULL'ACCORDO
TRA LA BIT SHOP PRIMAVERA E LA TRIUMPH ADLER
PER IL PERSONAL COMPUTER**

ALPHATRONIC

**CE NE PARLA L'ING. ENZO SALERNI
RESPONSABILE DELLA CATENA B.S.P.**

Ai primi di marzo, è stato firmato un accordo fra la TRIUMPH-ADLER ITALIA, la REBIT e i BIT SHOP PRIMAVERA, per la distribuzione del personal computer ALPHATRONIC.

La REBIT che già distribuisce attraverso i suoi punti di vendita home computer, con questo accordo ha ora la possibilità di distribuire un prodotto professionale e semplice da usare.

In termini calcistici potremmo dire che si tratta di un acquisto importante che si inserisce in una linea di attacco della squadra G.B.C./B.S.P. per competere brillantemente con i grossi nomi della informatica in Italia.

Per farci spiegare meglio i progetti di sviluppo di questo prodotto abbiamo incontrato uno dei maggiori esperti della "SQUADRA": l'Ing. Salerni responsabile della BIT SHOP PRIMAVERA, presso uno dei B.S.P. più belli d'Italia, sito in Via Petrella, 6 Milano.

Naturalmente l'abbiamo trovato mentre stava manipolando il "corpo del reato": l'ALPHATRONIC PC e subito gli abbiamo chiesto:

Quali sono le possibilità e le caratteristiche fondamentali di questo nuovo computer con il quale intendete sfondare il muro dei nomi più prestigiosi della informatica italiana?

Ing. Salerni:

Piuttosto che illustrarvi dal "vivo" il cuore di questo validissimo computer le cui caratteristiche sono ormai note a tutti, vorrei dire due parole sul marchio TRIUMPH-ADLER e tracciare un profilo di questa azienda. Ho avuto modo di conoscere questa Società qualche tempo fa, quando svolgevo la mia attività presso un concessionario T.A. Ciò che allora mi colpì in modo particolare, fu

la grande cura nella realizzazione del SOFTWARE APPLICATIVO. La TA si è sempre distinta in questo ambiente, impiegando notevoli energie in termini di uomini e macchine, facendo del binomio PROFESSIONALITA' - AFFIDABILITA' il suo abito più bello. La TA opera da diversi anni nel settore

dell'informazione sviluppando una vasta gamma di computers macchine e sistemi per ufficio. Inoltre nel settore delle vendite la TA vanta la più massiccia ed efficiente rete di dealers: oltre 15000 venditori autorizzati che costituiranno una capillare rete in tutto il mondo. Pertanto il marchio TA non si discute.





Redazione:

Siamo tutti d'accordo che T.A. vuol dire macchine per l'ufficio; ma perchè è nato in casa TA un prodotto che si colloca al di sopra della fascia home computer come una alternativa al grosso mercato occupato da SINCLAIR e COMMODORE?

Ing. Salerni:

SINCLAIR e COMMODORE sono oggi una realtà nel settore home computer; la vasta biblioteca di software sviluppato e commercializzato li rendono avversari difficili da battere. La strada intrapresa dalla TA per l'Alphontronic PC è completamente diversa. Oggi infatti, il mercato è alla ricerca di macchine che non servono soltanto per giocare, ma che siano in grado di dare qualcosa in più, cioè una via di mezzo tra l'home computer e il Personal computer; e soprattutto che costi poco o pochissimo; l'ALPHATRONIC PC è la macchina giusta al momento giusto perchè risponde perfettamente a questa nuova tendenza di mercato.

Redazione:

Ma anche il Commodore 64 può dare con l'utilizzo di alcuni suoi programmi risposte e soluzioni a certi problemi.

Ing. Salerni:

Poco fa ho citato il binomio Professionalità e Affidabilità non a caso; infatti intendevo riferirmi anche all'Alphon-

tronic PC che come caratteristiche tecniche ha un livello professionale elevato e come affidabilità sottolinea per l'ennesima volta la provenienza di questa marca.

Inoltre i programmi applicativi oggi di-

sponibili sul PC ALPHATRONIC sono gli stessi che "girano" sui sistemi TRIUMPH-ADLER. Questo vuol dire che tutti i pacchetti sono già stati testati, provati, manipolati ecc., e pertanto sono: **AFFIDABILI**.



Il consigliere Delegato della T.A. Italia, Dirk Holstein.

INTERVISTA PERSONAL

A questo punto l'Ing. Salerni ci mostra un esempio del programma di "MAGAZZINO E FATTURAZIONE" stampando su una SEIKOSHA GP-550A una fattura e mentre digita sulla tastiera ci pone una domanda: "Trovatemi un sistema completo che costa meno di 3 milioni che mi gestisce un magazzino con fatturazione con una sola unità a disco con 2000 articoli e 1000 clienti/fornitori"?

Redazione:

Tornando ancora sul tasto del SOFTWARE, quanti e quali sono i programmi disponibili su ALPHATRONIC PC?

Ing. Salerni:

Se dovessi elencare tutti i programmi, avrei bisogno di cento pagine della vo-

stra rivista. Infatti come certamente saprete, il computer ALPHATRONIC PC è pienamente compatibile con il CP/M e quindi la biblioteca di SOFTWARE applicativo, utilities a linguaggi di programmazione è vastissima.

Redazione:

Quali sono i possibili acquirenti del PC ALPHATRONIC?

Ing. Salerni:

Nel settore professionale sono interessati i professionisti, i manager e le piccole aziende; nel campo semiprofessionale troviamo applicazioni per artigiani, amministratori di stabili, agenti di commercio; nel campo domestico e didattico, trova largo spazio la potenzialità del calcolo scientifico adatto per tutte le esigenze. È un computer molto completo. Bisogna infatti vederlo come un personal a basso costo che non necessita,

come accade per altri, di ulteriori espansioni per essere utilizzato nel modo migliore. Infatti la possibilità di avere ad esempio una interfaccia RS-232C e una interfaccia parallela CENTRONICS già incorporata, mi permette di avere una scelta molto ampia nel collegamento di una qualsiasi stampante. Ho la possibilità di collegarmi ad un normale TV a colori oppure ad un monitor colore o a fosfori senza ulteriori aggiunte. Posso collegarmi direttamente ad un comunissimo registratore a cassetta. L'unità a disco si collega senza ulteriori interfacce. Ho disponibile un tastierino numerico molto comodo e utile, separato dal resto della tastiera e già integrato nella consolle.

È un computer in sostanza molto completo sotto ogni punto di vista.

È chiaro che tutto ciò costa per l'utente finale qualcosa in più, ma come contropartita ho nel piatto della bilancia una serie di prestazioni notevolmente superiori a molti prodotti che oggi sono sul mercato.

Unità centrale

- Z80, 4 MHz
- Controllo interruzione mediante "interrupt-controller"
- Alimentatore integrato

Memoria utente:

- 64 Kbyte RAM, interamente disponibili
- inoltre 32 Kbyte ROM (di cui 24 Kbyte per BASIC-Interpreter e 4 Kbyte per IPL)

Modulo ad incasso per cassette:

- per giochi e software didattico memorizzati su memorie statiche (EPROM o ROM)

Interfacce:

- Kansas City I/O per registratore a cassetta
- Centronics per stampante
- RS 232 C (V.24) per stampante o trasmissione dati
- BUS I/O per Floppy-Disk (oppure per successivi possibili ampliamenti)

Tastiera:

- Tastiera professionale facile da usare:
- Tastiera alfanumerica secondo la norma DIN 2137, parte 2
- Meccanica dei tasti per esigenze professionali
- Scrittura chiara e leggibile
- Complessivamente 85 tasti (per cui meno occupazione doppia di alcuni tasti), di cui:
 - Tastiera numerica separata
 - 4 tasti separati per comando cursore
 - 2 tasti di ritorno grandi tre volte più degli altri
 - 6 tasti di funzione liberamente programmabili (come promemoria per l'occupazione dei tasti di funzione si può inserire una scheda informativa)

Video:

- Controllo video mediante CRT-Controller
- Alta risoluzione dei caratteri grazie ad una matrice di 10x12 punti
- Formato video variabile: 80x24, 80x16, 40x24, 40x16
- Dimensionamento dei caratteri in funzione del formato desiderato

Possibilità del display:

- Monitor industriale B/N
- Monitor industriale colore
- Televisore domestico B/N (cavo di collegamento e modulatore HF compreso)
- Televisore domestico colore (cavo di collegamento e modulatore HF compreso)

Unità floppy-disk:

- 2 drive da 5 1/4"
- Prima unità disco con doppio controller
- Seconda unità disco senza controller
- Unità dischi molto piatte, sovrapponibili l'una sull'altra (slim line)
- Capacità di ogni disco: 320 Kbyte formattati

Proprietà particolari:

- Pienamente in grado di funzionare con CPM nella versione base con unità floppy disk
- Semi-grafica
 - Monitor 160x72
 - Televisore 80x70 unità grafiche
- 8 colori; combinabili di volta in volta 8 primi piani e 8 sfondi
- Microsoft/TA Basic-Interpreter con set ampliato di comandi: versione TA V.3.01
- Garanzia espansione successiva mediante BUS I/O

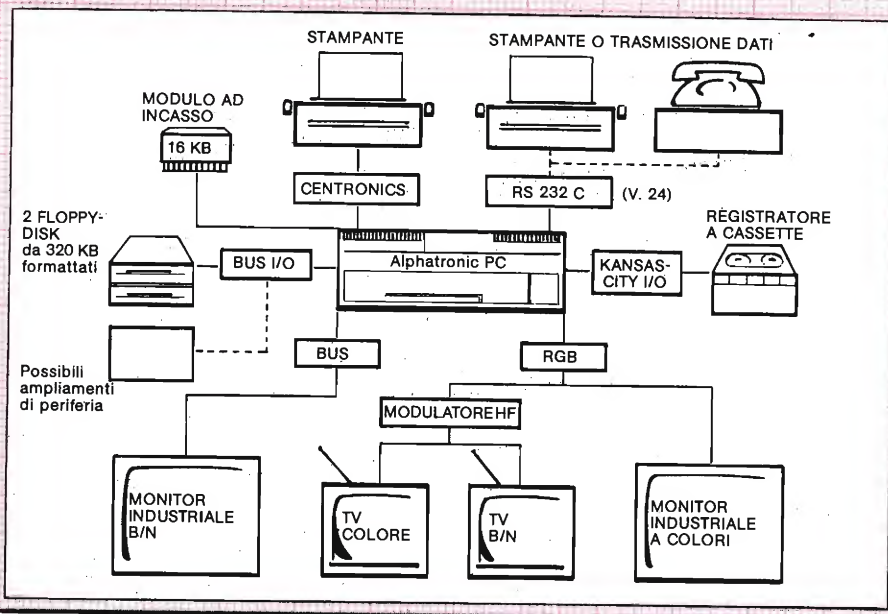
Dimensioni:

- Larghezza 405 mm
- Profondità 225 mm
- Altezza:
 - dietro 73 mm
 - davanti 32 mm

Peso:

- 3,5 kg. incluso alimentatore

TA TRIUMPH-ADLER



Anche in condizioni operative difficili – massima affidabilità!



Abbiamo migliorato le caratteristiche fondamentali dei nostri floppy ottenendo totale sicurezza in ogni condizione di lavoro.

- Involucro HR*¹) per resistere a temperature fino a 60°C.
- Particelle magnetiche fissate su un supporto di nuova tecnologia e collaudato con il computer per assicurare una stabile e costante operatività.
- Accurato trattamento della superficie magnetica per una maggior durata del dischetto.

Scegli in favore dei dischetti con «100 percento output».

*¹) (HIGH-TEMPERATURE RESISTANT)



telcom

Via M. Civitali 75 · 20148 Milano
Tel.: 02/4047648 · Tx.: 335654

Maxell Europe GmbH · Emanuel-Leutze-Straße 1 · 4000 Düsseldorf 11 · Tel.: 00 49/211/59 51-0 · Tx: 8 587 288 mxl d

maxell®
supporti magnetici
l'affidabilità

UNA PROPOSTA INTELLIGENTE DELLA **TA** TRIUMPH-ADLER

Non si era mai vista una cosa del genere: un computer semplice e pratico, superpiatto, appena più largo di un foglio di carta, ma pieno di raffinatezze tecniche.

Vi darà il piacere di scoprire l'invenzione, pieno com'è di brillanti idee. Ma la cosa più interessante è che, malgrado la sua compattezza il personal computer a tastiera

Alphatronic PC

è capace di fare quasi tutto. Pensa e lavora per voi, gioca con voi. E ha sempre una risposta pronta per chiunque lo interroghi.

CODICE	DESCRIZIONE	PREZZO
46-7164-00	Unità Centrale Alphatronic PC	L. 1.239.000
46-7320-00	Unità Floppy F1	L. 1.180.000
46-7990-00	CP/M Runtime	L. 82.600

CARATTERISTICHE

Unità centrale:

- Z 80, 4 MHz
- Controllo interruzione mediante "interrupt-controller"
- Alimentatore integrato

Memoria utente:

- 64 Kbyte RAM, interamente disponibili
- inoltre 32 Kbyte ROM (di cui 24 Kbyte per BASIC-Interpreter e 4 Kbyte per IPL)

Modulo ad incasso per cassette:

- per giochi e software didattico memorizzati su memorie statiche (EPROM o ROM)

Interfacce comprese:

- Kansas City I/O per registratore a cassette
- Centronics per stampante
- RS 232 C (V.24) per stampante o trasmissione dati
- BUS I/O per Floppy-Disk (oppure per successivi possibili ampliamenti)

Tastiera:

Tastiera professionale facile da usare:

- Tastiera alfanumerica secondo la norma DIN 2137, parte 2
- Meccanica dei tasti per esigenze professionali
- Scrittura chiara e leggibile
- Complessivamente 85 tasti (per cui meno occupazione doppia di alcuni tasti), di cui:
- Tastiera numerica separata
- 4 tasti separati per comando cursore
- 2 tasti di ritorno grandi tre volte più degli altri
- 6 tasti di funzione liberamente programmabili (come promemoria per l'occupazione dei tasti di funzione si può inserire una scheda informativa)



Se volete vedere tutto ciò che può fare e ciò che pensa

l'Alphatronic PC

collegatelo al vostro televisore, a una stampante oppure al vostro registratore a cassette. Diventerà subito un infaticabile sfidante nei giochi computerizzati o un partner paziente e solerte nelle vostre attività professionali.



TA TRIUMPH-ADLER

Video:

- Controllo video mediante CRT-Controller
- Alta risoluzione dei caratteri grazie ad una matrice di 10×12 punti
- **Formato video variabile: 80×24 , 80×16 , 40×24 , 40×16**
- **Dimensionamento dei caratteri in funzione del formato desiderato**

Possibilità del display:

- Monitor industriale B/N
- Monitor industriale colore
- Televisore domestico B/N (cavo di collegamento e modulatore HF compreso)
- Televisore domestico colore (cavo di collegamento e modulatore HF compreso)

Unità floppy-disk:

- 2 drive da $5\frac{1}{4}$
- Prima unità disco con doppio controller
- Seconda unità disco senza controller
- Unità dischi molto piatte, sovrapponibili l'una sull'altra (slim line)
- Capacità di ogni disco: 320 Kbyte formattati

Proprietà particolari:

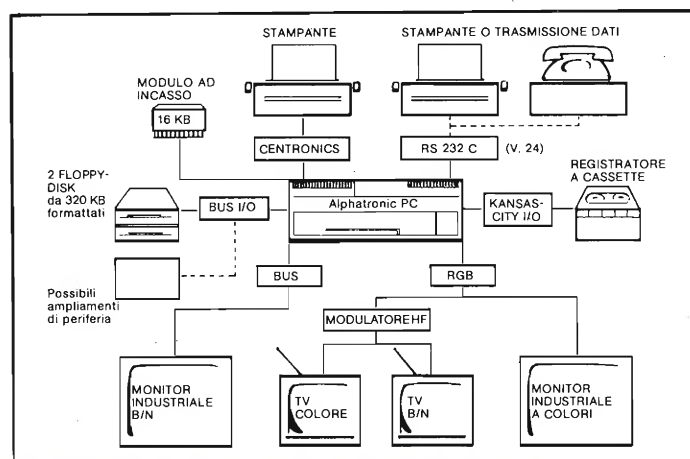
- Pienamente in grado di funzionare con CPM nella versione base con unità floppy disk
- Semi-grafica
- Monitor 160×72
- Televisore 80×70 unità grafiche
- 8 colori; combinabili di volta in volta 8 primi piani e 8 sfondi
- Microsoft/TA Basic-Interpreter con set ampliato di comandi: versione TA V.3.01
- Garanzia espansione successiva mediante BUS I/O

Dimensioni

- Larghezza 405 mm
- Profondità 225 mm
- Altezza:
 - dietro 73 mm
 - davanti 32 mm

Peso:

- 3,5 kg. incluso alimentatore



ECCO IL VOSTRO "Alphatronic PC,,

Anatomia di una invenzione: abbiamo intervistato per voi **DAVID KARLIN** il "papà" del QL

a cura dell'Ing.
Claudio Fiorentini

La SINCLAIR viene sovente identificata con il suo fondatore: Clive Sinclair. Indubbiamente egli svolge un ruolo primario nel settore ricerca e sviluppo dell'azienda ma al suo fianco vi sono diversi tecnici che collaborano alla messa a punto dei progetti. David Karlin è uno di questi e si è occupato del QL sin dalle prime fasi di sviluppo.

"Il lavoro più difficile nel disegno del QL è stato quello di ridurre il numero di pin (ndr. i pin sono i piedini degli integrati utilizzati nei circuiti elettronici) e quindi delle piste nel circuito ad un livello soddisfacente". Così inizia la nostra intervista con David Karlin.

"Abbiamo impiegato i primi due mesi di lavoro nel tentativo di ridurre il conteggio dei pin a non più di 80". Afferma Karlin, aggiungendo che questa è stata una delle principali ragioni che hanno portato alla scelta del Motorola 68008 come CPU principale. Infatti usando la potenza di questo integrato che elabora le informazioni a 32 bit ma che utilizza un bus di soli 8 bit si è potuto contenere il numero di pin.

La scelta di questa CPU ha però causato alla Sinclair qualche problema nel decidere come descrivere la macchina. Teoricamente si dovrebbe definire a 32/8 bit ma questa non è una maniera usuale di riferimento e potrebbe portare a della confusione.

Karlin comunque sostiene che qualunque sia il modo di chiamarla la macchina si comporta come a 32 bit e il software di cui è corredata lo dimostra.

Il Motorola 68008 opera a 7.5 MHz ed è impiegato per tutte le funzioni principali di elaborazione. C'è poi un secon-

do microprocessore, l'Intel 8049, che controlla la tastiera, il suono le due RS 232-C.

Il sistema operativo, chiamato QDOS, incorpora molte nuove caratteristiche come multitasking, finestre di schermo e ingressi/uscite sofisticati (Vedi Sperimentare N° 6 di Giugno).

Il 68008 ha una capacità di indirizzamento non segmentata di 1 MB che rende possibile il collegamento di una vasta gamma di periferiche e di notevoli estensioni. 32 K di memoria, su 128 della configurazione base, sono usati per gestire il video con la tecnica bit-mapped. Una piccola quantità è utilizzata per le funzioni del sistema operativo e ciò lascia all'utente circa 96 K di memoria libera per elaborare programmi e dati.

La memoria RAM può essere estesa esternamente a 640 K e la ROM, nella versione finale di 48 K, può essere espansa ulteriormente tramite Cartridge. Il QL adotta come linguaggio il SuperBasic che viene proposto come un grosso miglioramento rispetto al Basic tradizionale (Vedi Sperimentare N° 6 di Giugno).

Nel circuito ci sono quattro circuiti integrati che sono stati disegnati su specifiche fornite dalla Sinclair. Due di essi sono prodotti da due case ognuna, ciò per evitare problemi di approvvigionamento. Il primo, che controlla il video e la memoria, è fornito da Plessey e Synertek.

L'altro, prodotto da NCR e Synertek,

controlla le altre funzioni principali fra cui i Microdrive, la rete locale e le trasmissioni in RS 232.

I rimanenti due sono invece prodotti dalla FERRANTI e implementano le funzioni analogiche richieste dai Microdrive.

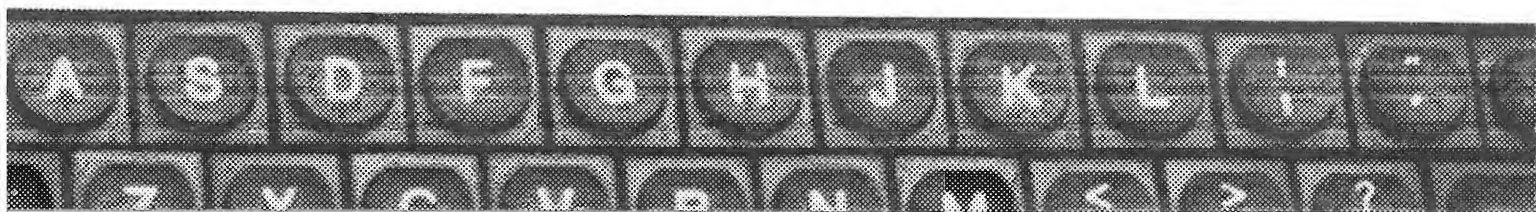
Karlin racconta che una volta definite le specifiche dei circuiti custom, furono avviate delle trattative con diverse case per verificare se la loro capacità tecniche e produttive erano in grado di rispondere alle esigenze della Sinclair. Una volta scelte le case adatte il lavoro di disegno fu fatto da ognuna indipendentemente.

"Abbiamo preferito questa strada piuttosto che affidare il lavoro di disegno ad una sola azienda e poi fornire alle altre una maschera".

Dopo i primi stadi di test sul circuito oggi tutti e quattro i chip funzionano regolarmente e ciò dà implicitamente ragione alla scelta effettuata dalla Sinclair.

Karlin ha seguito lo sviluppo del QL fin dall'inizio ma parlando con lui si ha quasi l'impressione che egli si sia occupato solo di alcune modifiche marginali del prodotto. La sensazione che se ne ricava è che lo sviluppo di questo nuovo prodotto sia stato facile e naturale: quasi scontato! Ciò nonostante molti esperti del settore sono concordi nel dire che il nuovo QL potrebbe rappresentare una rivoluzione nel settore dell'informatica professionale così come lo ZX 80 lo fu per l'informatica domestica.

David Karlin è inglese ed ha studiato elettronica presso il famoso Trinity College di Cambridge. Dopo l'università è andato in California dove ha lavorato





nei laboratori di ricerca della Fairchild a Palo Alto.

Nell'estate del 1982, ritornato dagli Stati Uniti, è stato assunto dalla Sinclair e, da allora, il suo principale impegno è stato nel progetto QL.

Dai primi studi al lancio (ndr. avvenuto a Londra il 12 gennaio del 1984) sono passati solamente 14 mesi.

"I primi sei mesi sono stati impiegati nel disegno del circuito. Poi sono stati necessari otto mesi per risolvere i problemi incontrati in fase di test". Ricorda David.

Durante il periodo di sviluppo solo pochi cambiamenti marginali hanno

modificato il progetto originale. "La decisione di portare la memoria RAM a 128 K è stata presa in uno stadio relativamente avanzato e per molto tempo abbiamo pensato di includere nella versione finale anche un minitor a colori ma tutto sommato il prodotto finale è molto simile alle mie idee originali". Continua Karlin, che enfatizza il fatto che lo sviluppo è stato frutto di un lavoro di cooperazione di tutto il team di ricerca della Sinclair.

"Il lavoro di progetto della Sinclair non si svolge, come alcuni potrebbero pensare, con Sir Clive che detta delle specifiche e con tutti noi ricercatori che

poi tentiamo di produrre un prototipo che le soddisfi.

Ognuno di noi contribuisce con le proprie idee e conoscenze alla realizzazione del progetto finale". Conclude Karlin.

Un esempio di questo è rappresentato dai Microdrive che sono inclusi nel QL.

Nel corso dello sviluppo sono state portate alcune modifiche sostanziali che li rendono molto affidabili e veloci migliorando sostanzialmente il progetto iniziale.

Una delle osservazioni più frequenti circa il nuovo QL è la mancanza di una porta parallela Centronics per il collegamento di una stampante e la presenza invece di due RS 232 C. David sostiene, a difesa della sua scelta che "la interfaccia Centronics è più costosa e occupa più spazio sulla scheda del circuito stampato, rispetto ad una interfaccia RS 232, ma svolge esattamente lo stesso lavoro".

David Karlin pensa che i 14 mesi impiegati nello sviluppo del QL siano stati spesi bene e oggi è impegnato nella realizzazione delle diverse versioni della macchina per i paesi non di lingua anglosassone fra cui l'Italia. "Con la collaborazione dei distributori Sinclair nelle varie nazioni stiamo procedendo nel delicato lavoro di realizzare delle versioni "locali" del QL per rispondere alle varie esigenze di natura linguistica e territoriale. Le prime versioni riguarderanno la Francia, la Germania, l'Italia e la Spagna ma abbiamo in mente di produrre nel corso del 1985 versioni anche per tutte le varie lingue nordiche come lo svedese e mediterranee come il greco.

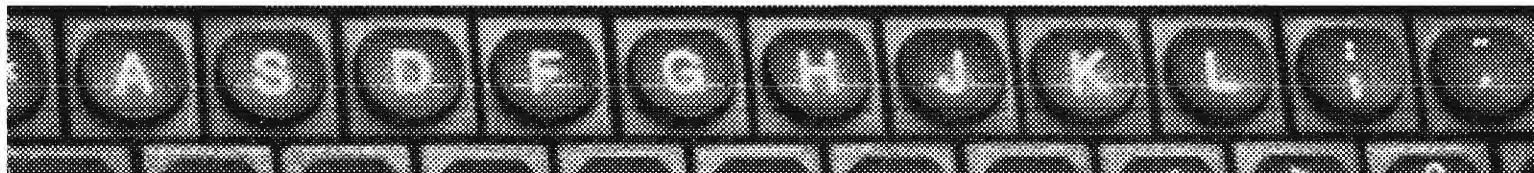
È inoltre allo studio una versione del QL in lingua araba, cosa già realizzata con lo ZX 81".

Il mercato che David vede per il QL è enorme e spazia dagli studenti, ai professionisti e alle applicazioni piccolo-gestionali.

È intenzione della Sinclair fornire agli utenti il maggior numero di informazioni sulla macchina e sul sistema operativo per favorire lo sviluppo di software e periferiche da parte di aziende terze.

Circa il suo futuro lavoro alla Sinclair David non si lascia andare ad indiscrezioni. "Ci sono sempre molte idee che vengono valutate contemporaneamente all'interno della Sinclair Research".

Egli sostiene "penso proprio che non ci sarà mancanza di lavoro per noi nel prossimo futuro". ■



"GRAFPAD"

UNA TAVOLETTA GRAFICA PER SPECTRUM



Una tavoletta grafica che trasforma lo Spectrum in un formidabile strumento grafico, è la periferica presentata in questo articolo.

A differenza della RD Digital TRACER, di cui abbiamo presentato una prova sui numeri 12 (1983) e 1 (1984) di *Sperimentare*, questa tavoletta non utilizza per il rilievo delle coordinate due bracci incernierati (e quindi le coordinate polari), bensì una tavoletta sensibile in ogni suo punto, e quindi estremamente precisa.

Le possibilità della tavoletta sono numerose.

Chi conosce Melbourne Draw, può fare riferimento a quel programma (ve-

di *Sperimentare* di Aprile) per quel che riguarda la disponibilità di comandi e opzioni, che comunque ora analizzeremo in dettaglio.

Esternamente la tavoletta si presenta come una scatola le cui dimensioni sono 36x26x3 cm.

Sulla faccia superiore della tavoletta è rappresentata la tavola grafica del video con indicazione delle coordinate e delle posizioni di stampa.

Si è in tal modo facilitati nella realizzazione di disegni, o stampa di scritte, in quanto è immediatamente nota la propria posizione.

Una cosa che inizialmente può creare qualche problema, deriva dal fatto che non vengono usate 22 linee sullo scher-

mo, bensì 24, e la corrispondenza fra coordinate reali, e quelle sul video, va in un certo qual modo interpretata.

Infatti una finestra, contenente le informazioni più interessanti sulla propria situazione, viene rappresentata sulle prime o sulle ultime 2 linee del video, e si sposta da una parte all'altra dello stesso, a seconda della zona del video sulla quale si lavora.

Questo ovviamente consente di avere la massima visibilità su tutte le 24 linee, e contemporaneamente l'indicazione della prima situazione.

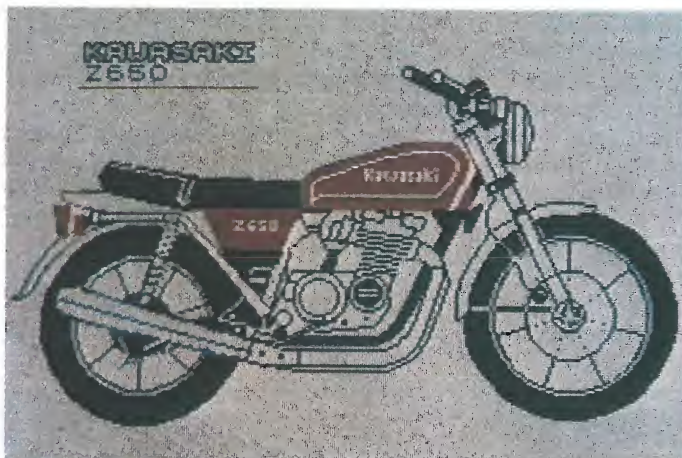
Per lavorare e comunicare con lo Spectrum, si utilizza una penna che è collegata tramite cavo alla Grafpad, e viene mossa sulla superficie sensibile della stessa.

È possibile interporre un foglio di carta o di lucido, fra tavoletta e penna, e quindi riprodurre su video disegni precedentemente realizzati su carta.

Il collegamento fra Spectrum e tavoletta, avviene invece mediante una piastrina, lunga una decina di centimetri, che permette di accostare la tavoletta allo Spectrum e di lavorare abbastanza comodamente.

Il programma per la gestione della periferica è in linguaggio macchina, e compatibile direttamente con i micro-drives.

Una mascherina, che va sovrapposta alla tastiera dello Spectrum, è un manuale per l'uso, completano l'insieme.





Questi disegni presentati in apertura del servizio sono stati realizzati con il PAINT BOX.

INIZIAMO A USARE LA GRAFPAD

Per prima cosa è necessario caricare il programma, che non è molto lungo.

Non appena caricato il programma mostra un menu, che consente il passaggio alla fase di disegno, o alle varie opzioni di SAVE e LOAD su nastro o microdrive dei disegni o degli UDG.

Entrati nella fase di disegno vero e proprio, è necessario definire il colore della PAPER e dell'INK che si vogliono utilizzare, nonché l'eventuale BRIGHT e FLASH.

Queste scelte vengono effettuate semplicemente premendo un tasto, corrispondente al numero del colore scelto (CAPS SHIFT più numero, per la PAPER).

L'indicazione degli attuali colori è

una di quelle presenti sulla finestra informativa.

Definiti i colori, è possibile iniziare il disegno vero e proprio.

Si hanno a disposizione diverse facilitazioni per il tracciamento di linee o punti.

È infatti possibile sia il disegno a mano libera, che quello, realizzato mediante l'uso di funzioni preprogrammate, quali il cerchio, la linea orizzontale o verticale, il triangolo, il quadrato e il rettangolo.

Nel disegno a mano libera si può scegliere fra tratti realizzati mediante linee continue, oppure mediante spezzate, che approssimano il disegno stesso.

La procedura per disegnare è molto semplice.

Si scelga mediante la pressione di un tasto il tipo di linea che si vuole utilizzare.

Successivamente si appoggia la penna sulla tavoletta nel punto desiderato, e si preme ENTER.

A seconda del tipo di linea o figura, verrà visualizzata sul video il risultato dell'operazione che si sta eseguendo.

Solo premendo ENTER nuovamente si ottiene però l'effettiva stampa.

È in questo modo possibile sondare in breve tempo le diverse possibili soluzioni che si hanno, visualizzandole ma non disegnandole.

Solo nel disegno a mano libera non si ha questa possibilità in quanto viene tracciato l'effettivo percorso della penna sulla tavoletta.

Il punto di inizio disegno, rimane fisso fino a che non si preme nuovamente ENTER, oppure BREAK.

Dopo un po' di pratica è possibile sfruttare al meglio le funzioni preprogrammate, per realizzare disegni geometrici e comunque regolari.

Il disegno a mano libera richiede invece un maggior periodo di apprendimento, in quanto non è possibile disegnare sul computer come su un foglio di carta, per svariati motivi.

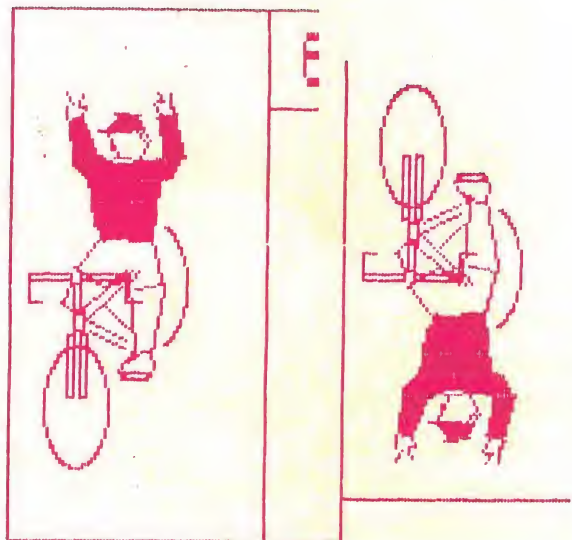
Innanzitutto il foglio di carta ha infiniti punti, e la visualizzazione nonché la percezione dell'immagine avviene in una forma molto diversa che non rispetto all'immagine televisiva, formata da un'insieme discreto di punti.

Inoltre se un disegno stampato su carta può apparire distorto, sul video può diventare ottimo.

Nel realizzare disegni sul computer è dunque necessario riferirsi al mezzo di visualizzazione che si ha a disposizione.

Il grosso vantaggio della tavoletta grafica, è la possibilità, di variare per un numero illimitato di volte dei particolari di una figura senza dover rifare la figura stessa come capita invece nel disegno tradizionale dopo un numero li-

Un esempio di applicazione della FLIP e della WINDOW: ecco l'elaborazione in stampa della testata "I partecipanti". Il programma grafico da cui è tratta l'immagine è stato realizzato dalla JCE quale supporto statistico e scenografico alla cronaca televisiva del 67° giro d'Italia svoltosi durante lo scorso mese di maggio.



POINT che stampa un punto.

TRIANGLE che consente il disegno di un triangolo, definendone con la penna i tre vertici.

BOX per il tracciamento di quadrati o rettangoli.

HORZ che traccia una linea orizzontale.

VERT traccia una linea verticale.

SINGLE traccia una singola linea dal punto di partenza a quello di arrivo.

FIXED consente di tracciare infinite linee, aventi un origine comune.

CONT permette il disegno a mano libera, mediante l'uso di spezzate.

In pratica, ogni volta che viene premuto ENTER, viene tracciata una linea fra il punto di partenza e quello attuale della penna, e quest'ultimo viene assunto come nuova origine.

CIRCLE traccia una circonferenza avente come centro il punto di inizio stampa e come raggio la distanza fra quello e l'attuale punto determinato dalla posizione della penna.

Queste linee possono essere tracciate in modo SET, ovvero con il colore dell'INK, oppure in modo RESET, con il colore della PAPER, il che equivale quindi ad una cancellazione di LINEE

precedentemente tracciate.

È disponibile anche il modo OVER.

Il significato dei comandi appena esaminati, varia però a seconda della condizione generale in cui ci si trova, è cioè se interessati al disegno sono solo gli attributi, o solo i pixels, od entrambi.

È infatti possibile selezionare una condizione ATTR, una condizione SCREEN\$ ed una condizione A.& S.

Nel modo SCREEN\$ i colori non vengono considerati, per cui qualunque sia il colore dell'INK, le linee saranno tracciate in nero.

È importante saper gestire bene queste tre opzioni, soprattutto per potere colorare bene le figure.

La gestione dei colori non è infatti molto semplice.

Come è noto sullo Spectrum non è possibile disporre di più di due colori per carattere (uno della PAPER e uno dell'INK), e per tale motivo non è possibile colorare una figura che abbia i bordi neri con un altro colore diverso dal nero.

Dunque, è necessario prevedere prima della realizzazione del disegno i colori che si vogliono utilizzare, al fine di realizzare le varie parti dello stesso con i giusti bordi.

Questo consente di utilizzare al meglio la funzione PAINT, quella funzione cioè che consente di colorare una poligonale semplicemente definendo un punto all'interno della stessa, o in questo caso mettendo la punta della penna all'interno della stessa.

La funzione PAINT è velocissima e con essa è possibile colorare una figura avente il colore del bordo uguale a quello dell'INK che si vuole utilizzare.

È comunque possibile modificare



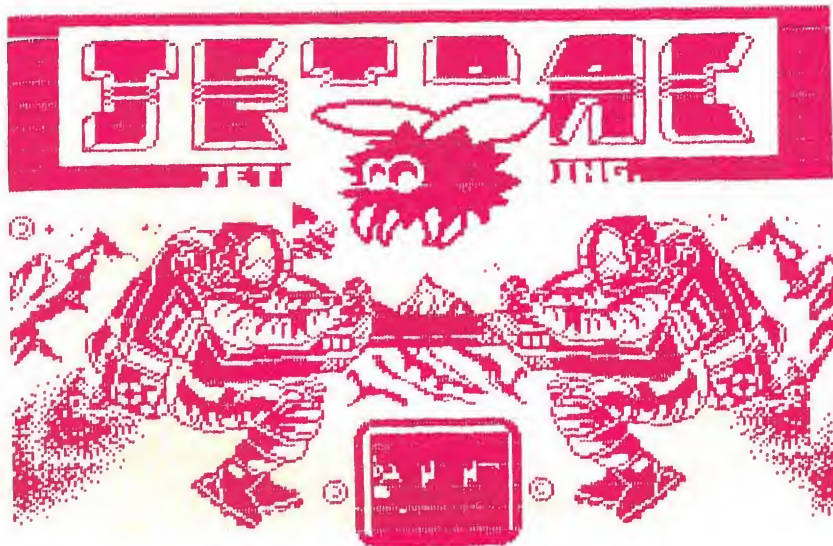
Disegno a mano libera realizzato con la funzione cont.

mitato di cancellature).

È molto più semplice in realtà realizzare a mano libera un disegno sulla tavoletta grafica, che realizzarlo prima su carta e poi trasferirlo su computer.

Le istruzioni disponibili per il tracciamento delle linee, sono:

FREE HAND che consente il disegno a mano libera, seguendo il percorso della penna.



Disegno realizzato usando le funzioni window e flip.

successivamente questo colore mediante l'uso del modo **ATTR**, e dell'istruzione **FREE HAND**.

Infatti con questa opzione si possono colorare quadratini interni ad una figura di un qualsiasi colore.

Rimane ovviamente il limite dei due colori per carattere.

Per evitare di commettere errori, si può ricorrere all'opzione **GRID**, che visualizza i vari quadratini in cui è diviso il video.

Sarà quindi molto più semplice, seguendo queste delimitazioni, realizzare disegni che abbiano parti di colore diverso su quadrati diversi.

MANIPOLARE I DISEGNI

Abbiamo esaminato come realizzare i disegni e come colorarli.

La GRAFPAD offre però numerose altre possibilità, alcune delle quali veramente eccezionali.

Iniziamo con la più semplice.

Con l'istruzione **MAG**, è possibile ingrandire il disegno di 4,16 o 64 volte.

Ovviamente le parti di disegno rappresentate saranno molto limitate con gli ingrandimenti.

Esiste però anche la funzione scroll, che consente di muovere il disegno in tutte le direzioni, con il wrap-around, cioè con la ricomparsa a destra di quello che scompare a sinistra, o in basso di quel che scompare in alto ecc. (il wrap-around è riferito all'intero disegno).

Questa funzione consente quindi di muoversi all'interno del disegno ingrandito, al fine di esaminare e correggerne i particolari.

La funzione è utile soprattutto per realizzare delle linee completamente de-

finite in ogni punto, il che è molto importante se si vuole utilizzare la funzione PAINT, che come tutte le funzioni di questo tipo, testa i limiti di una figura prima di colorarla.

È evidente che se il bordo della figura è incompleto in qualche punto si avrà una fuoriuscita di colore, e in genere un disastro.

Per evitare questo è possibile memorizzare l'immagine video, in un'altra zona della memoria prima di procedere alla colorazione, o più semplicemente prima di procedere ad un'operazione che potrebbe compromettere i risultati ottenuti fino a quel momento.

Si possono avere in memoria fino a tre immagini contemporaneamente, il che è molto utile come vedremo anche più avanti.

Ritornando alla nostra opzione di ingrandimento, dobbiamo aggiungere che esistono delle sottoopzioni che consentono di centrare la parte di disegno rappresentata sul video, mettendo la penna sul punto voluto, ed evitando così di dovere ricorrere allo scroll.

La funzione scroll da parte sua ha delle particolarità molto interessanti.

Ad esempio, se si è nel modo SCRE-
EN\$ si ottiene lo spostamento pixel per

pixel, solo delle figure, ma non dei colori, che rimangono fissi sul video.

Viceversa se si è nel modo ATTR, si ottiene solo lo spostamento dei colori, mentre con A. & S. di entrambi.

È evidente che in questi ultimi due casi lo spostamento non sarà pixel per pixel, ma carattere per carattere.

Un'altra funzione molto interessante è la FLIP, che consente di ribaltare una figura, da sinistra a destra, o dall'alto in basso.

Come vedete il nostro amico JET
PAK, si sta sparando addosso.

Nell'immagine di JET PAK, noterete però alcune stranezze.

Innanzitutto mentre l'omino è girato, la scritta è al suo posto, intatta, (non vi è quindi una parte speculare rispetto all'altra).

Inoltre fa la sua comparsa un ape di PSSST.

Le stampe su carta, non danno lo stesso effetto dell'immagine video, che risulta essere pulita (non compare cioè la scritta JET PAK IS LOADING né il pezzo di bomboletta come nella stampa su carta), e questo in quanto sul video, si possono nascondere i disegni con dei quadratini di colore.

Questa anomala testata, è stata ottenuta con un minimo di lavoro utilizzando oltre alle funzioni viste anche la **WINDOW**, che è estremamente potente e versatile.



Taglia e cuci ovvero memorizzare un'immagine e sovrapporla a un'altra.

Con **WINDOW**, si definisce una finestra di dimensioni qualsiasi sul video, ed è possibile sia memorizzare il contenuto, che limitare le azioni delle varie funzioni (soprattutto dello scrolling), solo all'interno di essa.

Per realizzare la testata, si è definita una finestra sull'immagine dell'omino e si è rifatto stampare l'omino nella nuova posizione.

PRODOTTI CHIMICI

LACCA PROTETTIVA "BITRONIC" Mod. LA/PR-103

Lacca protettiva trasparente, lascia una patina lucida e trasparente elastica che aderisce a qualunque superficie, isola conduttori nella radio e nella televisione, protegge da corti circuiti di alta e bassa tensione, impermeabilizza discese di antenne contro il passaggio di umidità, protegge contro l'acqua, gli agenti atmosferici, resistente agli acidi, olii, minerali e alcool.
Bombola spray da 200 ml.
LC/5040-00

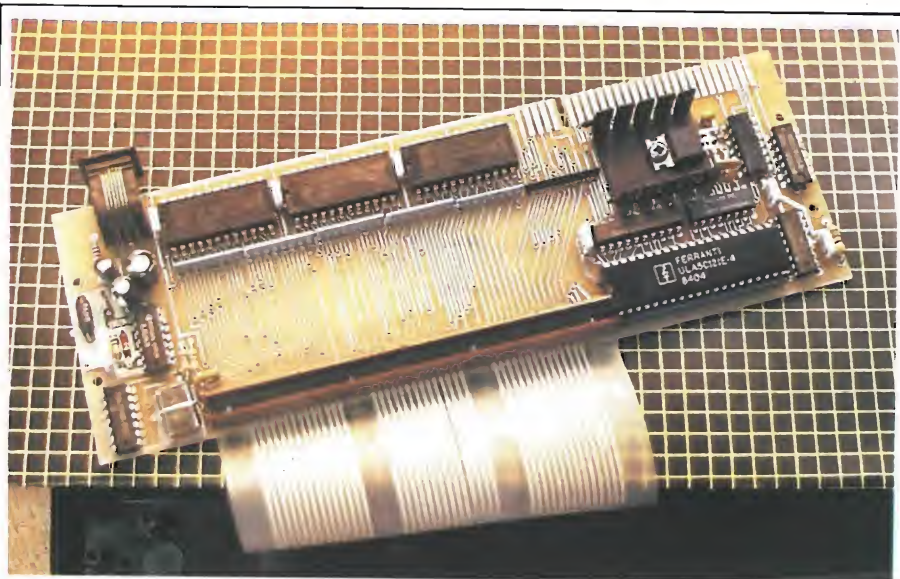


OLIO ISOLANTE "BITRONIC" Mod. OL/IS-106

Olio silicone isolante con elevata resistenza di perforazione. Non si secca evita adescamenti e scintille da zoccoli di valvole e trasformatori di alta tensione, elimina correnti di dispersione ed impedisce effetti corona, aiuta nei connetti di bobine e filtri di banda, preserva dall'umidità e possiede eccellenti qualità dielettriche, non attacca né corrode i materiali e può essere usato nell'ambito di temperature da -30 °C a +200 °C.
Bombola spray da 200 ml.
LC/5050-00



PERSONAL COMPUTER



Interno della tavoletta grafica "GRAFPAD".

Si sono così ottenuti due omini, che sparavano nella stessa direzione.

A questo punto si è ridefinita come finestra l'immagine del nuovo omino, è si è utilizzata all'interno di essa la funzione FLIP.

Un po' di scrolling per aggiustare il tutto e il gioco è fatto.

Con il modo ATTR, si sono cancellate le parti inutili.

Successivamente si è memorizzata l'immagine in una zona della memoria, e si, è richiamato lo SCREEN\$ di PSSST.

Su questo SCREEN ci si è limitati a definire come finestra la zona di schermo all'interno del quale c'era l'ape, e a memorizzare la finestra.

Successivamente si è richiamata l'immagine di JET PAK modificata e si è posizionata l'ape nel luogo più idoneo. Il tutto in pochissimi secondi.

Se si vuole ottenere anche su carta un'immagine pulita, è necessario cancellare effettivamente le scritte inutili, e non limitarsi a coprirle; a questo si ottiene con l'istruzione RESET.

Una particolare attenzione quando si disegna o cancella va rivolta al colore dell'INK e della PAPER attuali.

Sovente capita di sbagliare un disegno perché si sta cancellando qualcosa con il colore sbagliato.

In realtà è sufficiente poi aggiustare il colore e ripassare sulle parti errate per ripristinare la giusta condizione.

Le opzioni esaminate e delle quali abbiamo dato solo un breve saggio, si prestano ad innumerevoli applicazioni.

Basti pensare che con la WINDOW, è possibile realizzare tabelle di simboli che possono poi essere riutilizzati in un qualsiasi altro disegno con una procedura del tipo taglia e incolla.

Gli scroll multidirezionali e i FLIP,

magari limitati alle singole finestre oltre ad essere divertentissimi consentono di ottenere in secondi quello che richiederebbe il lavoro di ore.

MODO TESTO

Esiste anche la possibilità di combinare il testo alle immagini.

La particolarità di questa tavoletta, è il consentire di avere lettere sfalsate le une rispetto alle altre.

Questo è ovviamente possibile grazie alla funzione scroll.

È cioè possibile stampare una lettera, muovere il disegno, stamparne un'altra, e così via creando degli strani effetti.

APPLICAZIONI

Le applicazioni di questa macchina sono numerosissime.

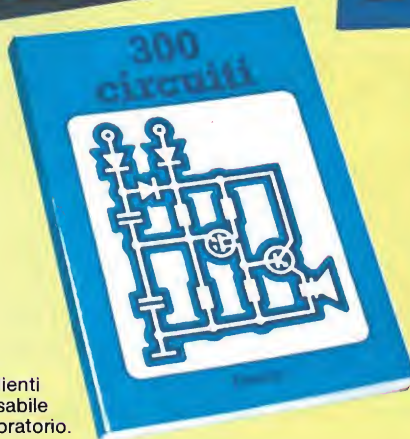
L'unico limite è il prezzo, che supera quello dello stesso Spectrum.

Confrontando il sistema con macchine molto più costose, ci si rende però conto che con una spesa di all'incirca un milione, si ha a disposizione un sistema in grado di realizzare disegni sia tecnici che per applicazioni grafiche di qualità veramente notevole (specie per queste ultime), ottenuti sia direttamente che rielaborando in pochi secondi immagini già esistenti come noi stessi abbiamo fatto con JET PAK e PSSST.

La macchina è veramente molto potente e precisa.

La compatibilità con i microdrives, rende poi la realizzazione di disegni e la loro memorizzazione o richiamo, una questione di secondi.

La tavoletta grafica "GRAFPAD" - SM/3010-12 viene spedita contrassegno dalla EXELCO Via G. Verdi, 23/25 - 20095 Cusano Milanino a L. 590.000 + L. 5.000 per spese postali.

**273 CIRCUITI**

Questo libro è una raccolta di progetti, con esaurienti spiegazioni sul funzionamento circuitale, indispensabile per gli hobbisti di elettronica e per i tecnici di laboratorio.

SOMMARIO
Alimentatori, amperometri, amplificatori, apriporta, calcio elettronico, capacimetro, caricabatterie, cercametri, convertitori AD e DA, dimmer, economizzatore di benzina, esposimetro, giochi di luce, interfonico, luci psichedeliche, mini organo, modellismo elettronico, orologio digitale, stroboscopio, tester, tremolo per chitarre, videoscopio, ed altri 250 interessantissimi progetti. Pag. 224.

Cod. 6014 L. 12.500

300 CIRCUITI

Una grandiosa raccolta di circuiti elettronici e di idee per il laboratorio e l'hobby.

SOMMARIO
Timer, suonerie, termostato, interfonico, interruttore crepuscolare, luci rotanti, serratura codificata, fuzz box, preamplificatore microfonico, mixer audio, diapason, generatore sinusoidale, sonda logica, iniettore di segnali, tracciature, dado elettronico, gioco d'azzardo, regolatore di tensione, alimentatore simmetrico, commutatore elettronico AM/FM, ed altri 280 favolosi progetti. Pag. 262.

Cod. 6009 L. 12.500

COSTRUIAMO UN VERO MICROELABORATORE ELETTRONICO E IMPARIAMO A PROGRAMMARE
di G. GHIRINGHELLI e G. FUSAROLI

Questo libro sul microelaboratore è indirizzato a chi vuole apprendere i concetti fondamentali dell'informatica sfatando il mito del "troppo difficile". Gli argomenti sono trattati in forma completa, giustamente approfondita e facili da capire.

SOMMARIO
Cosa è un microelaboratore - il suo linguaggio, il sistema di indirizzamento - istruzioni del 6502 - Registro indice Y e Stack Pointer. Pag. 112

Cod. 3000 L. 4.000

SELEZIONE DI PROGETTI ELETTRONICI

È un libro che comprende una selezione dei più interessanti progetti tratti dalle riviste ELEKTOR.

SOMMARIO
Orologio digitale, mini HI-FI, calendario elettronico, compressore audio, temporizzatore per luci e tanti altri. Pag. 112

Cod. 6008 L. 9.000

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Descrizione	Cod.	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
273 CIRCUITI	6014		L. 12.500	
300 CIRCUITI	6009		L. 12.500	
COSTRUIAMO UN VERO MICROELABORATORE ELETTRONICO E IMPARIAMO A PROGRAMMARE	3000		L. 4.000	
SELEZIONE DI PROGETTI ELETTRONICI	6008		L. 9.000	

Desidero ricevere i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita I.V.A.

PAGAMENTO:

- ☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
☐ Contro assegno, al postino l'importo totale
AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

...SU SELEZIONE C'È

APPLICAZIONI DELLE CERAMICHE PIEZOELETTRICHE

I trasduttori piezoelettrici sono i più robusti e i più semplici. Di questi vengono illustrati i sistemi di produzione, le caratteristiche e i principali campi d'impiego nel settore professionale e consumer.

REGOLATORI DI TENSIONE DELL'ULTIMA GENERAZIONE

Tra tutti i regolatori di tensione in forma integrata attualmente presenti sul mercato ne esistono alcuni aventi caratteristiche che li distinguono dalla grande massa.

METODI DI ESPANSIONE DELLA MEMORIA PER μP A 8 BIT

Viene affrontato il problema del miglioramento delle prestazioni di un μP a 8 bit utilizzando memorie di dimensioni maggiori dei 64 K normalmente indirizzabili.

TRE MONITOR B/N AD ELEVATA DEFINIZIONE

Vengono presentati tre progetti di monitor bianco e nero, uno dei quali prevede segnali d'ingresso TTL. I tre monitor sono stati realizzati con componenti attivi e passivi prodotti dall'industria elettronica italiana, e pertanto facilmente reperibili sul mercato.

DALLA RUBRICA "PROGETTI"

Metronomo elettronico che dà anche un'indicazione ottica - Misura della frequenza e del relativo periodo di segnali fino a 1 GHz - Programmatore per riscaldamento domestico - Regolazione della velocità in un motore in c.c. - Amplificatore audio a bassa corrente di riposo, ecc...

RUBRICHE

Nuovi prodotti
Dentro al componente
Tecnologie avanzate
Idee di progetto

SELEZIONE

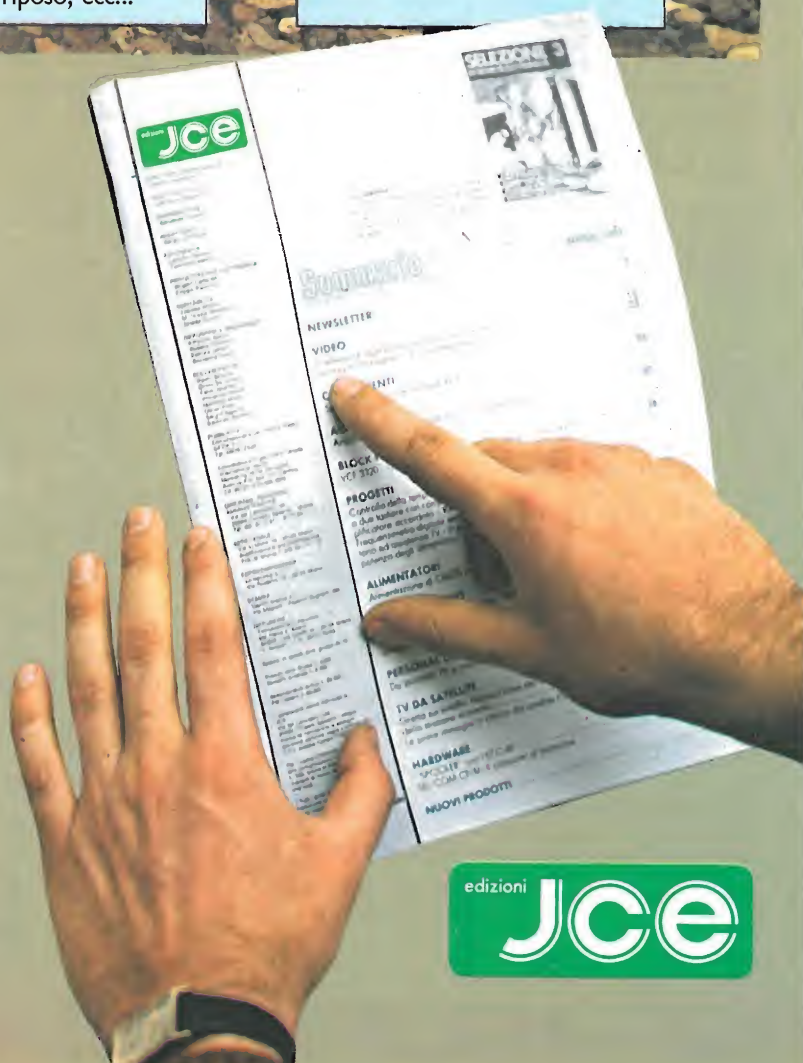
di elettronica • microcomputer

SELEZIONE è la rivista dei progettisti elettronici che operano nei settori analogico e digitale dell'elettronica.

SELEZIONE presenta tempestivamente i componenti elettronici che le più importanti società mettono sul mercato e, unica in Italia, illustra dettagliatamente come questi componenti devono essere impiegati. È una rivista a carattere esclusivamente applicativo!

È IN EDICOLA IL N° **7/8**

**NON LASCIARTELA
SCAPPARE!**



edizioni **Jce**

sinclair

IN MAGLIA ROSA



di Sergio Chiesa

Quest'anno il 67° giro d'Italia ha registrato una nuova presenza: parliamo dello ZX Spectrum che ha commentato per la RAI le fasi salienti della competizione accompagnando il giro dalla prima tappa all'ultima.



E' proprio il caso di dire che chi non vede non può capire!

Chi come me, al seguito della carovana del Giro d'Italia non era mai stato, non può capirne il fascino, i disagi, i problemi, gli episodi divertenti che in questo grande "Barnum" viaggiante possono capitare.

Che cos'è il Giro d'Italia è presto detto: una corsa ciclistica a tappe che viene organizzata dalla Gazzetta dello Sport con il patrocinio dei Comitati di Tappa costituiti nei comuni dove passa o arriva il Giro che si occupano dell'organizzazione.

Per meglio spiegare che cos'è l'orga-

nizzazione del Giro d'Italia basta pensare ai 110 automezzi che la RAI ha predisposto per seguire il giro. Per 179 corridori iscritti regolarmente alla partenza, sono circa un migliaio di persone che seguono l'intero percorso in carovana.

Una fila interminabile di automezzi,



camion, moto, elicotteri che ogni giorno, per 25 giorni, si sposta da una città all'altra della nostra penisola.

Quello che è singolare e ha colpito un profano come io sono è che le strutture, i ponteggi, le transenne poste a recinzione sia dei luoghi di ritrovo che in corrispondenza degli arrivi sono sistemate e tolte in brevissimo tempo.

Un'ora dopo l'arrivo dei corridori si stenta a pensare che in quel luogo era sistemato il traguardo con migliaia di persone festanti.

Quello che affascina sono i colori, il continuo movimento di tutta questa grande ruota interamente pubblicizzata che perfettamente lubrificata si muove ininterrottamente.

Ma entro nel vivo della esperienza che abbiamo fatto seguendo la corsa per fornire alla RAI i dati statistici elaborati dal Sinclair Spectrum.

Come in tutte le esperienze, all'inizio, esiste una certa diffidenza, un certo timore, una certa paura di non sapere esattamente come comportarsi, quando agire. La nostra squadra formata da Alessandro Barattini e Sergio Razzani programmatori, Beppe Castelnuovo e Goliardo Butti operatori, da Marzio Gazzetta statistico della Federazione Ciclistica Italiana e dal sottoscritto in veste di coordinatore non ha avuto molti problemi.

SPECTRUM A TUTTO GAS

Quest'anno il Giro si presenta con una formula nuova: molte immagini spettacolari riprese da elicotteri, colori, vedute dei paesaggi, che si intervallano alle riprese dei ciclisti, miscelate da un'abile regia che si avvale degli strumenti tecnici più recenti, anche se limitati, considerando che le riprese sono effettuate da una regia mobile, montata in pochi metri quadrati del furgone della RAI.

E poi c'è lui, il computer, in varie forme e apparizioni, dalla sigla del Giro, con una strada che scorre, come in molti videogames di corse automobilistiche, alla determinazione dei tempi in arrivo e alle classifiche.

E poi ancora, ed è questo che a noi interessa maggiormente c'è lui, lo Spectrum, l'indiscusso leader nel campo dei micro, questa macchina che si tiene in una mano, che si può portare ovunque che può stare ovunque, anche sul banco di una regia mobile (ce ne sono montati addirittura due, completi di Interface 1 e microdrives), senza creare problemi.

Lo Spectrum al Giro fa di tutto: fornisce i nomi dei partecipanti, dei ritirati, dà le informazioni statistiche riguardanti ad esempio i vincitori delle ultime edizioni del giro, e mostra con la sua grafica a colori, la "Tappa di domani".

Proprio nella Tappa di domani, sono evidenziate nel migliore dei modi le caratteristiche dello Spectrum. Lo Spectrum visualizza in sequenza: una planimetria e altimetria della Tappa, con indicati i G.P.M., una serie di dati relativi

I TRE GRANDI DEL GIRO D'ITALIA



L'edizione 1984 del "Giro" può considerarsi storica per merito del giornalismo, coadiuvato dal computer e dagli elicotteri. Tre grandi strumenti di diffusione, ai quali il pubblico deve le informazioni dettagliate, giorno dopo giorno sulla manifestazione sportiva. Nella foto Adriano De Zani, il giornalista notissimo e ascoltissimo. De Zani vive gli avvenimenti con passione, li trasforma in notizie attraenti, arricchite dalla sua cultura, e li offre agli ascoltatori con la sua elegante dizione.





Nell'immagine qui sopra i computer Sinclair in piena azione guidati dall'equipe dall'esperta equipe di programmatori ed operatori che in perfetta sintonia con il regista Tomassetti, foto sottostante, hanno dato senza dubbio un'impronta più completa alle trasmissioni RAI del Giro.



alla tappa, quali le volte che la città sede di tappa ha ospitato il giro, l'ora e il luogo di ritrovo e partenza della tappa, dati sui G.P.M., quali altezza, distanza dall'arrivo e dalla partenza, pendenza della salita, ed altri.

Un lavoro non indifferente di ricerca storica riguardante il Giro, e un non meno imponente lavoro di programmazione e realizzazione grafica ottenuta quest'ultima con l'ausilio della tavoletta grafica.

Tutti i programmi sono registrati

su micronastro, ed è impressionante notare come tutti questi dati, registrati in duplice copia stiano in una mano.

Lo Spectrum è stato interfacciato con il banco di regia, e sui monitor della RAI, si sono visti i reali colori dello Spectrum, che forse noi, comuni mortali, mai riusciremo a vedere sui nostri TV color domestici.

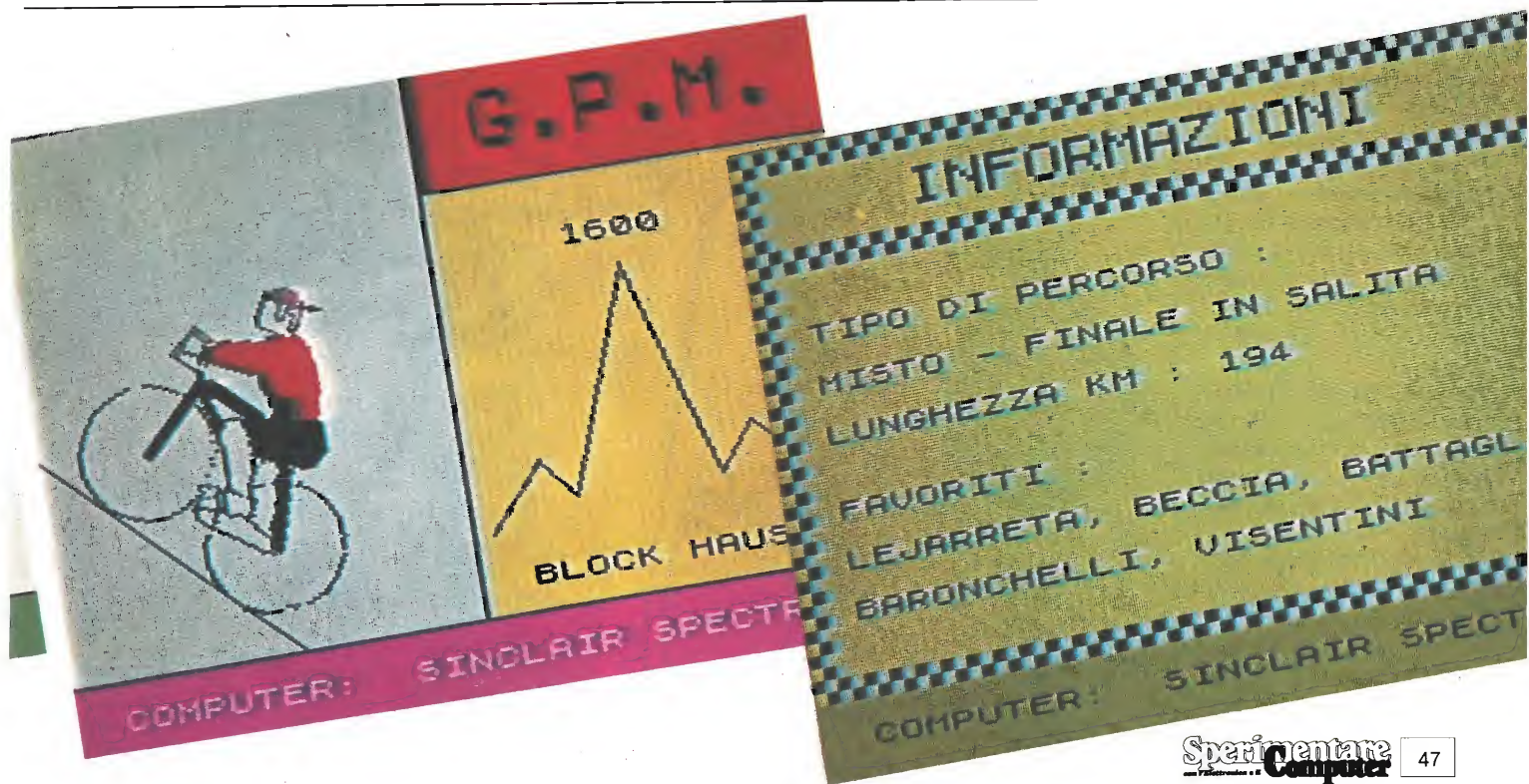
Questa possibilità ha permesso anche di manipolare le immagini dello Spectrum, realizzando delle scritte ad intarsio, quelle cioè che si sovrappongono all'immagine principale, senza però nasconderele.

Con questa tecnica, vengono mostrate le schede dei vari ciclisti, o la composizione delle varie squadre, con delle scritte che appaiono bianche sul televisore.

Si stenta un po' a riconoscere in queste scritte i caratteri dello Spectrum, e a dire il vero, questa eliminazione del colore, necessaria per non dovere togliere dal video l'immagine della corsa, sminuisce un po' la grafica dello Spectrum, che ha comunque modo di rifarsi con le immagini della "Tappa di domani".

Tutti i dati utilizzati sono stati forniti dalla Federazione Ciclistica Italiana, ed in particolare dal sig. Marzio Gazzetta che ha collaborato fin dall'inizio con me per la realizzazione di questi programmi.

Giancarlo Butti





Sin dall'inizio la preparazione dei tecnici e l'affidabilità dello Spectrum hanno risolto quei piccoli inconvenienti che si sono presentati e che non erano stati previsti.

Noi tutti, eravamo ben consci di dover dare il massimo, dimostrare che il nostro Spectrum, piccolo di dimensioni ma grande nelle prestazioni era il migliore e che era talmente efficace che poteva reggere il passo di un'organizzazione professionale qual'è quella della RAI.

Il nostro Spectrum ha retto la sfida tanto che, anche i tecnici della RAI e il bravo e simpatico regista Giancarlo Tomassetti, alla fine si sono congratulati con tutta la squadra.

Il compito dello Spectrum era quello di fornire schede statistiche sui corridori, sulle loro partecipazioni, vittorie e così via; schede individuali con i dati anagrafici sportivi dei singoli atleti e infine il programma della tappa seguente animato dai disegni che il bravo Giancarlo Butti ha programmato, a tempo di record poco prima della partenza.

La cosa più difficile era quella di prevedere anzitempo gli avvenimenti in modo da essere pronti nel fornire dati e notizie al regista durante la trasmissione. Il ciclismo è imprevedibile una situazione che sembra consolidata improvvisamente cambia, il gruppo che sembrava tranquillo improvvisamente si anima per l'iniziativa di un atleta e bisognava estrarre la scheda del corridore aggiornarla e proporla al regista per la messa in onda.

Tutto ciò nel brevissimo spazio di circa un minuto poiché, il primo piano o l'inquadratura giusta non si ripresentava due volte.

Seguire il Giro d'Italia non è cosa semplice. Se all'inizio sembra tutto semplice e si è armati di entusiasmo, di voglia di vedere cose nuove, col

passare dei giorni subentra la stanchezza di cambiare ogni giorno albergo, la difficoltà di nutrirsi, dei chilometri percorsi che si sommano e così via.

Di episodi curiosi però ne possono capitare, per esempio quello che mi è capitato a Chieti dove, recandomi al ritrovo di partenza ho sbagliato strada e sono rimasto imbottigliato nel traffico bloccato dalla corsa.

Per arrivare in tempo nell'area riservata ai corridori distante alcuni chilometri da dove mi trovavo ho dovuto fare l'autostop. Mi ha raccolto una macchina del seguito, una cosiddetta "ammiraglia", l'auto del direttore sportivo della Gis Gelati-Tuc Lu: la squadra di Francesco Moser.

Manco a dirlo su quell'auto c'era proprio lui il primatista dell'ora Francesco Moser che si stava recando a firmare il

foglio di partenza.

Moser si è interessato ai computers e mentre parlava con me, seduto sul sedile anteriore, di tanto in tanto con gesto quasi benedicente salutava la folla che lo riconosceva e lo acclamava. Passare fra due ali di folla che acclamano una persona vicina mi ha fatto sentire per un momento importante!

Passare dal freddo del Block Haus al caldo di Foggia, dal tepore della Liguria al gelo delle Dolomiti non è stato piacevole lo Spectrum però è sempre stato splendido si è sempre comportato a meraviglia quasi fosse uno strumento musicale nelle mani dei programmatori che ne hanno estratto le note più alte. Una conferma ulteriore, se mai occorresse, delle infinite possibilità d'impiego del Sinclair modello Spectrum. —

La Gazzetta dello Sport




```

1 REM by Giancarlo Butti 1984
2 REM © GBC ITALIANA
10 CLEAR 48950
20 RESTORE 40
40 DATA 33,00,64,17,104,191,1,
00,27,237,176,201
60 DATA 33,104,191,17,00,64,1,
00,27,237,176,201
80 DATA 33,00,64,17,192,218,1,
00,27,237,176,201
100 DATA 33,192,218,17,00,64,1,
00,27,237,176,201
120 FOR i=1 TO 48: READ a: POKE
48950+i,a: NEXT i
140 BRIGHT 0: BORDER 7: PAPER 7
CLS
160 LOAD "m";1;"v4"SCREEN$
180 RANDOMIZE USR 48951
200 LOAD "m";1;"r6"SCREEN$
220 RANDOMIZE USR 48975
240 LOAD "m";1;"p"CODE: RANDO
MIZE USR 63570
260 LET n=211: RESTORE 1000
280 DIM a$(212,20): DIM b$(212,
20): DIM c$(19,30)
300 LOAD "m";1;"par." DATA b$(
)
320 FOR i=1 TO n
340 READ a$(i)
360 NEXT i
380 FOR i=1 TO 19: READ c$(i):
NEXT i
400 GO TO 8000
420 REM ordinamento
440 CLS: PRINT "Ordinamento":
PRINT
460 FOR i=1 TO n
480 PRINT a$(i)
500 INPUT "numero ";j
520 LET b$(j)=a$(i)
540 NEXT i
560 GO SUB 9800
580 GO TO 8000
600 REM ritirato
620 CLS: PRINT "Ritirati": PRI
NT
640 INPUT "Numero del ritirato
o per il menu ";a
660 IF a=0 THEN GO TO 8000
680 LET b$(a)="0"+b$(a)
700 GO TO 200
720 BORDER 4: PAPER 4: BRIGHT 0
CLS: RANDOMIZE USR 48963
740 INPUT: GO SUB 9800: PAPER
6: BORDER 4: INK 0: BRIGHT 1: C
LS
760 LET s=1
780 FOR i=1 TO n
800 IF i=1 OR (INT ((i-1)/10))=
((i-1)/10) THEN CLS: GO SUB 7
820: PRINT #15: PAPER 5: AT 160,8
CHR$(24);CHR$(28);c$(s): PRIN
T AT 3,0: LET s=s+1
840 IF INT (i/10)<>(i/10) THEN
IF b$(i)(TO 1)="0" THEN PRINT
PRINT INK 0;"": LET F$=STR$ I
PRINT INK 2;TAB 4-LEN F$;I" -
";TAB 7;b$(i)(2 TO );"R."
860 IF INT (i/10)<>(i/10) THEN
IF b$(i)(TO 1)<>"0" THEN LET F$
=STR$ I: PRINT: PRINT INK 0;"":
TAB 4-LEN F$;I" - ";TAB 7;b$(i
)
880 IF INT (i/10)=(i/10) THEN G
O SUB 9800
900 NEXT i
920 GO SUB 9800: GO TO 8000
1000 DATA "AMADORI MARINO"

```

```

6200 DATA "LINEA M.O.ITALIA-GIAN
NI MOTTA"
6400 REM screen
6600 REM ritirati
6800 BORDER 4: PAPER 4: BRIGHT 0
CLS: RANDOMIZE USR 48967
7000 INPUT: GO SUB 9800: PAUSE
0: BORDER 4: PAPER 6: INK 0: BR
IGHT 1: CLS
7200 GO SUB 7500
7400 LET G=1
7600 FOR i=1 TO n
7800 IF b$(i)(TO 1)="0" THEN PR
INT: LET G=G+1: LET F$=STR$ I:
PRINT TAB 0;"":TAB 5-LEN F$;I"
-";TAB 8;b$(i)(2 TO )
8000 IF INT (G/8)=(G/8) THEN PAU
SE 0: LET g=1: CLS: GO SUB 7500
8200 NEXT i
8400 PAUSE 0: PAUSE 0: GO TO 800
0
8600 PRINT #0;AT 1,0: INK 0;" CO
MPUTER: SINCLAIR SPECTRUM"
8800 FOR Z=0 TO 21: PRINT AT Z,0
" ";AT Z,31;"": NEXT Z
9000 LET S$="
9200 PRINT AT 0,0:S$
9400 PRINT AT 4,0:S$
9600 PRINT AT 21,0:S$
9800 PRINT #15:AT 146,36;CHR$(2
7);CHR$(28);"R I T I R A T I"
10000 PRINT AT 6,0:
10200 RETURN
10400 FOR Z=0 TO 21: PRINT AT Z,0
" ";AT Z,31;"": NEXT Z
10600 RETURN
10800 CLS
11000 PRINT "1 Ordinamento"
11200 PRINT "2 Ritirati"
11400 PRINT "3 STAMPA CONCORRENTI
"
11600 PRINT "4 Salva il programma
su drive"
11800 PRINT "5 Salva i dati su dr
ive"
12000 PRINT "6 STAMPA RITIRATI"
12200 PRINT "7 Stampa concorrenti
dal numero al numero"
12400 INPUT "NUMERO ";0
12600 IF 0=1 THEN GO TO 125
12800 IF 0=2 THEN GO TO 200
13000 IF 0=6 THEN GO TO 7000
13200 IF 0=3 THEN LET ni=1: LET n
f=171: GO TO 500
13400 IF 0=4 THEN ERASE "m";1;"P"
SAVE "m";1;"P" LINE 1: VERIFY
"m";1;"P": SAVE "m";1;"P"CODE
63570,1790: VERIFY "m";1;"P"CO
DE
13600 IF 0=5 THEN ERASE "m";1;"pa
r.": SAVE "m";1;"par." DATA b$(
): VERIFY "m";1;"par." DATA b$(
): GO TO 8000
13800 IF 0=7 THEN GO TO 9000
14000 GO TO 8000
14200 CLS: INPUT "Numero inizial
e ";ni
14400 INPUT "Numero finale ";nf
14600 GO TO 500
14800 PAUSE 0
15000 IF INKEY$="c" OR INKEY$="C"
THEN PRINT #0, INK 0;" COMPUTE
R: SINCLAIR SPECTRUM ": PAUSE
0: INPUT
15200 IF INKEY$<>"c" OR INKEY$<>"
C" THEN RETURN
15400 GO TO 9810
15600 SAVE "m";1;"par" LINE 1

```

SINCLAIR AL GIRO D'ITALIA - Stralcio del listato

Commento al listato che consente la visualizzazione dei partecipanti e ritirati del giro:

10-75 caricamento del programma in LM per la memorizza-
zione di immagini costituenti le testate del programma.
76-117 caricamento delle due testate, del programma "Print
utilities", e del file contenente i dati aggiornati relativi
ai partecipanti e ritirati
118-121 lettura dei dati relativi ai partecipanti e squadre me-
morizzati sotto forma di DATA
125-170 ordinamento dei partecipanti secondo il numero asse-
gnato dall'organizzazione
200-230 inserimento del numero dei ritirati dal Giro
500-525 Richiamo dell'immagine costituente la testata "I par-

tecipanti", visualizzazione dei corridori suddivisi per
squadra con segnalazione dei ritirati
1000-6900 DATA contenente i nomi di tutti gli appartenenti alle
squadre e i nomi delle squadre
7000-7100 Richiamo della testata "I ritirati" e visualizzazione dei
nomi degli stessi
7500-7710 Stampa della cornice
8000-8760 Menù
9000-9020 Opzione per la stampa delle singole squadre
9810-9830 Stampa della scritta Sinclair a comando (modificata
per la stampa a tempo determinato)



SOFTWARE IN VOLATA

I programmi trasmessi ogni giorno, durante l'intero corso della manifestazione, sono il frutto di un efficace lavoro di équipe, coordinato da Giancarlo Butti che è un esperto Sinclairista.

La scelta dei programmi, ovvero quali programmi realizzare venne determinata in una riunione fra giornalisti della Federazione e un tecnico dei computer.

I programmi sono nati a poco a poco, da continui confronti, cercando da un lato di stabilire le esigenze del pubblico,

e dall'altro le possibilità della macchina che si aveva a disposizione, in relazione al particolare tipo di problema che si doveva risolvere.

Una trasmissione televisiva in diretta, non è certo una cosa semplice a realizzarsi; si devono considerare ad esempio i tempi di ricerca dei dati i tempi di caricamento e via dicendo.

I programmi che ne sono usciti sono estremamente semplici, e per questo funzionali. Per quanto riguarda la "TAPPA di DOMANI", quel programma che elencava cioè giorno per giorno le caratteristiche della tappa successiva, si è ricorso ad una routine di richiamo di immagini video, precedentemente memorizzate, per quel che riguarda le parti grafiche, mentre si è ricorsi a routine di stampa normali, per la visualizzazione

delle informazioni.

Le immagini, sono state realizzate con l'ausilio della GRAFPAD.

Il programma che contiene l'elenco dei partecipanti, dispone di una routine per l'ordinamento degli stessi per squadra e per numero. Il programma consente anche di selezionare i ritirati, e visualizzarli con un'altra immagine.

Alcuni di questi programmi, realizzati inizialmente a colori, hanno dovuto subire delle modifiche, ed essere trasformati in bianco e nero, per potere essere trasmessi sotto forma di intarsi.

Altri programmi, riguardanti la visualizzazione di dati statistici e informazioni varie, sono stati realizzati secondo le esigenze che maturavano durante l'evoluzione del giro stesso.

C.S.

INTERVISTA A FRANCESCO MOSER

Abbiamo parlato di computer con il più volte Campione del Mondo, primatista dell'Ora e vincitore della Milano - Sanremo di quest'anno: Francesco Moser.

Moser è forse l'atleta che meglio impersona il rapporto fra l'uomo e il computer.

Da quando si è affidato all'équipe medica guidata dal professor Tredici dell'Also Enervit le sue prestazioni misurate e controllate con il computer hanno subito un netto miglioramento.

È per questa ragione che abbiamo intervistato quello che riteniamo il migliore atleta in campo ciclistico del dopoguerra.

Andando contro la tradizione e la leggenda pensiamo che Fausto Coppi pur essendo un grandissimo atleta non eguagli in bravura e capacità nonché in regolarità il Moser di queste ultime stagioni.

— Che rapporto hai con il computer?

“Ho un ottimo rapporto, lo uso nella mia azienda di biciclette e l'ho usato per la preparazione del Record dell'Ora.

Non ho potuto mai lamentarmi anzi ritengo sia un valido aiuto per le prestazioni dell'uomo.

Un tramite fra l'uomo e il risultato. Per esempio, in Messico durante il Record dell'Ora il computer

era in grado, istante per istante, di relazionare su medie, differenze di tempi, spazio percorso, insomma un utilissimo aiuto per ottenere quel risultato che poi ho ottenuto.

— Il computer finirà per superare l'uomo?

“Non credo, l'uomo ha sempre più bisogno di informazioni e soprattutto di velocità nell'ottenerele e in questo il computer svolge un ottimo servizio. Ma l'uomo o l'atleta rimane tale sempre con tutte le sue preoccupazioni e i suoi problemi”.

Pensi che il ciclismo possa subire un'ulteriore evoluzione grazie all'ausilio del computer?

“Certo che sì! Non sarà certamente una rivoluzione ma verranno fatti dei miglioramenti impor-

tanti. Per esempio, Del Monte utilizza il computer nello studio delle ruote; la forma delle selle e le loro variazioni vengono studiate con il computer. Per non parlare dei sistemi di allenamento che possono essere pianificati al massimo”.

Dicendo questo, Francesco Moser, “l'uomo più veloce del mondo” si accomiata da noi per andare a riposare perché il riposo per un campione come è lui è sacro.

Quello che rimane in noi è la bella impressione che abbiamo avuto nel parlare con un atleta delle capacità eccezionali che pur essendo aiutato e seguito costantemente con il computer e vivendo costantemente a contatto della macchina è rimasto un Uomo con la U maiuscola.

S.C.



**LA TUA EFFICIENZA SALE ALLE STELLE.
CON UN PERSONAL COMPUTER IBM**

Winners

HOMIC TI CONSIGLIA, TI VENDE, TI ASSISTE. E TI DA' PROGRAMMI SU MISURA.

MEDICI, AVVOCATI, PROFESSIONISTI, ARCHITETTI, INGEGNERI, COMMERCIALISTI, DENTISTI, ALBERGATORI, RESPONSABILI DI PICCOLE E MEDIE IMPRESE, il personal computer IBM rende piacevole il lavoro e fa aumentare la produttività: è il vostro piccolo grande amico.

Lo trovate alla Homic, che ha una notevole esperienza, con tutti i programmi di cui avete bisogno, già pronti per risolvere facilmente ogni esigenza (amministrazione, archivio, fatturazione, ecc.).

La Homic vi mette infatti a disposizione la più vasta gamma di programmi



standard già collaudati su migliaia di installazioni e quindi di tutta sicurezza e vi insegna ad usare quelli più adatti a voi, personalizzandoli.

Anche se il vostro caso vi sembra unico, la Homic saprà trovarvi la soluzione giusta, di pronto impiego: perché per usare i programmi non bisogna essere geni, basta un minimo di tempo iniziale, come per imparare ad usare la macchina da scrivere.

La Homic vi mette a disposizione un esperto che vi insegna ad usare il computer e i programmi, con calma e tenendo conto del vostro specifico problema.

Invito al computer

Compreso nel prezzo, a chi acquista un personal computer IBM dalla Homic entro il 30/6/84 il 1° Programma "Gestione Archivio" del valore di oltre L. 250.000.

Telefonate per un appuntamento, sarete i benvenuti. E se non comprenderete, sarete ugualmente amici della Homic.

HOMIC
Computer & Sicurezza

Homic Concessionario IBM Personal Computer IBM
Rivenditore: Digital, Hewlett Packard.

P.za De Angeli, 3 - 20146 Milano - Tel. 498.82.01 (4 linee ric. aut.)

HOME SWEET COMPUTER HOME

dal nostro corrispondente in U.S.A. DANIELA GRANCINI



Buongiorno signore. Sono le 6.42 del mattino. La temperatura esterna è di 18 gradi ed è in aumento". Un secondo dopo le luci della camera da letto si accendono automaticamente, la vasca da bagno si riempie al punto giusto di acqua termoregolata e la caffettiera comincia a bollire sul fornello. Sembra futuristico ma in America tutto ciò è una realtà ormai alla portata di molti. In questo 1984 di orwelliana memoria la situazione attuale (elettronicamente parlando) è molto più sorprendente delle previsioni. Al centro dell'odierna rivoluzione tecnologica il computer naturalmente la fa da padrone: ne sono stati venduti più di due milioni e mezzo solo per uso domestico e questa cifra dovrebbe quadruplicarsi nel 1985.

Come avverte un pubblicità recentemente apparsa su *Newsweek*, "Se l'industria automobilistica fosse avanzata così rapidamente come il personal computer le automobili costerebbero 2 dollari e mezzo e farebbero due milioni di miglia con un gallone di benzina". Ed in effetti,

se pensiamo che il primo home computer è apparso in America all'inizio del 1980 e che nel 1983 la GMI Corporation contava - in *Microcomputer Review* - già 700 modelli disponibili ed una valanga di nuovo software in

grado di potenziare al massimo le prestazioni delle apparecchiature, di strada ne è stata fatta parecchia.

Quindi la futuristica (ma non troppo) visione cui prima accennavamo mai come ora ha il sapore della realtà e della conquista insieme. Grazie ai nuovi modelli di controllo senza fili, apparecchi come il Tomorrowhouse, Cyberlynx



Computer Product's Smarthome e l'Infeld Software's Home Controller sono in grado di diventare un aiuto domestico tuttotfare.

La versione Cadillac (quella più sofisticata) del Tomorrowhouse è stata inizialmente perfezionata da un hobbysta, Russ Ciffman di Denver, Colorado. Il sistema usa un Apple II o un altro equivalente compatibile ed è in grado di controllare fino a 16 differenti tipi di apparecchiature elettriche quali sistemi di sicurezza, luci, condizionamento dell'aria, persino l'accensione elettronica dell'acqua calda per la "Jacuzzi", un'elegante piscina-sauna molto in voga nelle case americane chic. Inoltre Tomorrowhouse è in grado di gestire un calendario personale di scadenze (non ci dimenticheremo più degli anniversari o di un pagamento da effettuare), registrando data, messaggi personali, annunci, fino ad un anticipo di alcuni anni!

Dice Ed Frieze della Macrowest di Richardson (Texas): "I maggiori vantaggi di questo sistema sono la sicurezza ed il risparmio energetico che può arrivare al 30%".

Il Tomorrowhouse consiste essenzialmente di un sistema a circuiti stampati (il cervello del computer) e di un disco. Moduli di controllo chiamati trasduttori praticamente "parlano" al computer facendo da tramite agli ordini del proprietario.

Una volta installato il Tomorrowhouse usa il monitor del computer per visualizzare una mappa della casa che

evidenzia quali luci e dispositivi sono accessi o spenti. Inoltre la visualizzazione registra data, temperatura esterna, interna e sue eventuali variazioni, minima e massima del giorno, fornendo così un grafico dell'andamento quotidiano della temperatura. Inoltre visualizza i "memo" ripetitivi e giornalieri e tutte le informazioni sulla casa, perfino se la porta del garage è chiusa o aperta.

Lavorando praticamente con lo stesso principio dei timer usati da molti in casa durante la loro assenza, Tomorrowhouse può essere programmato fino a 9 differenti possibilità giornaliere. Una volta programmate, le varie combinazioni possono essere rese operative schiacciando un solo tasto. Facciamo un esempio. Immaginiamo di non essere a casa per tutto il giorno il lunedì, mercoledì e venerdì. La possibilità n. 1 potrebbe programmare: alle 6.45 termostato sui 22 gradi, alle 7 sveglia, alle 7.05 acqua calda pronta nel bagno, alle 7.15 luci accese in cucina e caffè pronto, alle 7.30 luci spente e termostato sui 15 gradi, termostato di nuovo sui 22 alle



18, luci accese nella living room alle 18.30, Jacuzzi pronta alle 18.45, forno caldo per la cena alle 19.15, luci e sistema di sicurezza spenti alle 22. Ed è solo una possibile combinazione. Altre "schede" sono previste per vacanze, weekends e per cambiamenti saltuari nella routine giornaliera. Inoltre, come tutti i sistemi che dipendono da un computer, quando il computer è usato per altri scopi, Tomorrowhouse tiene conto e aggiorna tutte le informazioni di cui è in possesso appena viene riattivato per quell'uso specifico.

Ci rendiamo conto come tutto questo possa sembrare pazzesco ai non addetti ai lavori ma si tratta ormai di una realtà con cui prima o poi (come è successo per la televisione) tutti dovranno confrontarsi. La prima generazione di questi home computer per il controllo della casa è stata volutamente concepita obbedendo a criteri di massima semplicità e tutte le funzioni delle apparecchiature sono spiegate in un inglese chiaro e facile, in modo da poter essere accessibile al grosso pubblico. "Il Tomorrowhouse è semplice da usare - dice ancora Frieze - anche se è vero che la maggior parte degli acquirenti non è del tutto digiuna di personal. Comunque Tomorrowhouse è stato costruito in modo da poter essere facilmente usato anche da profani".

E le donne come hanno reagito all'ingresso nel loro regno di un domestico tanto efficiente ed intraprendente?

Claudia La Fleur, di Carrollton, da quando il marito ha acquistato Tomorrowhouse pensa che avere un sistema di controllo casalingo a plurifunzioni sia una cosa fantastica. Pur ammettendo di esserne stata all'inizio

un po' spaventata adesso sostiene di non poterne fare a meno. "Poco tempo dopo l'acquisto - dice - Tomorrowhouse ha dovuto essere revisionato e senza di lui siamo stati persi. È incredibile come una macchina possa semplificare i dettagli del vivere quotidiano e costituire un grosso risparmio sulle bollette della luce. Ora ho molto più tempo da dedicare alla famiglia".

Naturalmente un tesoro tanto grande deve avere un prezzo proporzionato alla qualità delle prestazioni: 1.500\$ che, tutto sommato facendo qualche calcolo, non sono poi tantissimi.

Ma c'è anche qualcosa che costa molto meno e che possiede altrettante sorprendenti qualità. Ma di questo, tanto per creare un po' di suspense, parleremo la prossima volta.



Per leggere a barre con qualsiasi computer.



Formula 11

il lettore universale di codici a barre.

Il lettore di codici a barre Formula 11, collegato al vostro computer tramite una comune interfaccia RS 232C, vi consentirà di proporre soluzioni nuove a molti dei vostri clienti.

Se il problema del data-entry è stato risolto con l'introduzione dei codici a barre, il problema della loro lettura è stato certamente risolto col Formula 11.

Il Formula 11 legge infatti otto diversi tipi di codici standard, applicati su qualsiasi oggetto o documento, senza bisogno di alcuna selezione preliminare.

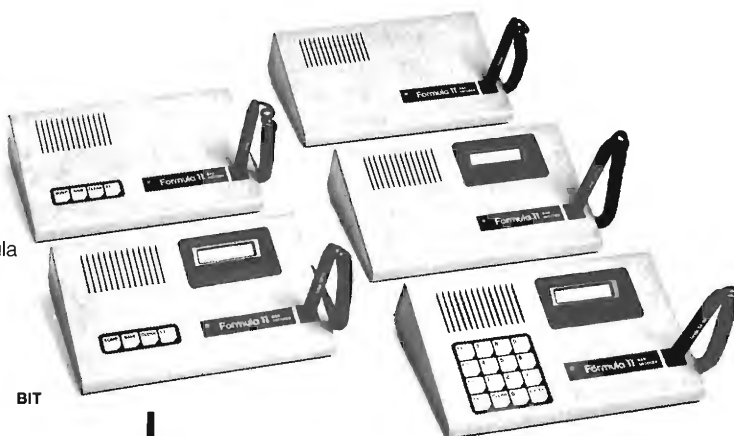
Esso consente la scansione dei codici in entrambi i sensi di lettura ed accetta senza problemi molte

variazioni di velocità nella fase di scansione del codice.

Il Formula 11 controlla la completezza e la correttezza della trasmissione dei dati all'host-computer e corregge automaticamente gli errori dovuti ad eventuali difetti di stampa dei codici a barre.

È dotato di numerose procedure di auto-diagnostica che ne controllano l'efficienza e può essere fornito in numerose versioni di hardware e di software.

Non richiedendo alcun particolare addestramento ed esaltando le doti del vostro computer, il Formula 11 vi aiuterà a risolvere meglio i problemi dei vostri clienti.



Se desiderate ricevere maggiori informazioni sui terminali Formula (una completa "famiglia" di periferiche dedicate al trattamento del codice a barre) compilate e spedite questo coupon (o una sua fotocopia) a:

**Systel, Via Dosa 1
30030 OLMO DI MARTELLAGO, VENEZIA.
Oppure telefonate allo 041/909900.**

Nome _____
Posizione _____
Azienda _____
Indirizzo _____
Città _____ Tel. _____

SYSTEL

INTERNATIONAL SRL

**30030 Olmo di Martellago Venezia
Via Dosa, 1 - Tel. 041/909900**

CENTRONICS PARALLELA PER SPECTRUM

di A. Cattaneo

A dire il vero, è possibile la scelta tra numerose interfacce commerciali tutte però alquanto costose. Se intendete quindi risparmiare, l'unica via è, come sempre, il fare da sé armandosi di saldatore e di pazienza.

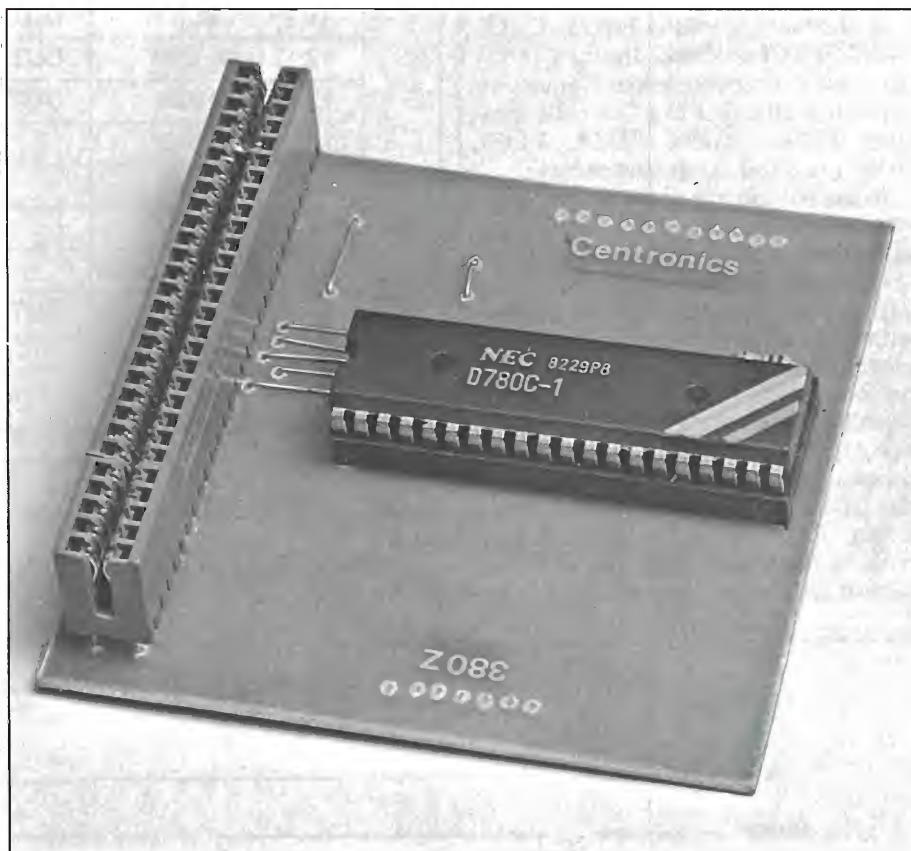
L'interfaccia dall'hardware più semplice è il tipo per stampanti parallele, vale a dire simultaneamente, otto bit alla volta. Si tratta della configurazione normalizzata denominata "Centronics", nella quale i segnali, le tensioni ed i numeri dei piedini sono ben specificati come mostra la **figura 1** nella quale è riportato il disegno ed i collegamenti della spina tipo Amphenol che di solito viene usata per collegare la stampante. In **figura 2** è riportato il timing dei segnali in transito tra la stampante ed il computer.

L'integrato scelto per comunicare con la stampante è il chip porta/parallela della serie Z-80, noto come Z80A PIO. È necessaria la versione con la lettera "A", perchè è quella ad alta velocità.

Tale chip si adatta a quanto dobbiamo realizzare sia perchè è possibile il suo collegamento al bus dello Spectrum senza alcuna decodifica, sia perchè, se riferito alle linee della porta A, può avere alcuni bit configurati come ingressi ed altri come uscite. La **figura 4** presenta lo schema elettrico con le connessioni dei terminali dell'IC1 all'Edge Connector dello Spectrum e al connettore Amphenol della Centronics.

Il prototipo è stato realizzato sulla basetta a rame semplice il cui disegno, in scala unitaria, è riportato in **figura 3**. Consigliamo di ricavare il tracciato delle piste per fotoincisione in quanto ve ne sono alcune assai vicine da ricontrollare prima del cablaggio con una lente d'ingrandimento per evitare ponticelli ad interruzioni che comprometterebbero il corretto funzionamento.

La diffusa stampantina Sinclair a carta argentata, che ha accompagnato nei primi passi innumerevoli users, stà via via lasciando posto a modelli più moderni dalle caratteristiche semiprofessionali. Scopo di questo articolo, è fornire ai lettori interessati l'interfaccia indispensabile per far comunicare il computer con la stampante.



In **figura 5** trovate la disposizione dei componenti. Effettuate e dotate IC1 di un adeguato zoccolo a 40 piedini. Volendo, potrete incapsulare il tutto in un contenitore in plastica avendo l'accortezza di far sporgere il più possibile il connettore a pettine, per una più comoda inserzione nella feritoia relativa di

cui è dotato lo Spectrum. Ricordarsi di inserire nella quinta posizione (guardando il connettore davanti) la chiavetta di orientamento, magari saldando tra di loro la lamella inferiore e quella superiore con una goccia di stagno.

Per il cavo che va alla stampante, è stato impiegato un tipo flessibile a 12

conduttori facile da ancorare all'interno dell'eventuale cassetta. Qualora troviate difficoltà nel reperire un tale cavo, usate una piattina multipolare che sarà altrettanto adatta.

Quando il Basic Sinclair esegue LPRINT ed LLIST, controlla dapprima una locazione della RAM per trovare l'indirizzo nella ROM della routine che dovrà usare. Questo indirizzo si trova 15 byte dopo l'indirizzo di partenza dato dal contenuto di CHANS (23631).

Di solito, i due byte di RAM contengono 09F4 esad. che dovranno essere modificati in FE80 esad. per poter far accettare LPRINT ed LLIST alla Centronics.

NEW e USR 0 riportano i due bytes a 09F4 esad.. Questa procedura di preparazione può essere eseguita sia tramite Basic, che automaticamente, con PRINT USR 64512. Il COPY si ottiene soltanto con RANDOMIZE USR 64986, e a nulla vale agire mediante il tasto COPY dello Spectrum.

Il codice, lungo circa 700(d) byte, gira nella zona della memoria. Poichè questo codice è assemblato per uno Spectrum da 48k, chi ne possiede uno da 16k dovrà sottrarre 8000 esad. da tutti i salti e le chiamate assoluti. Perciò, CALL PRINTER CDA3Fdec. diviene CDA37 dec... Sono anche necessari cinque altri aggiustamenti, da FD a 7D, nelle locazioni FD8C, FD36, FD3A, FD60, FD67 (vedi tabelle di riferimento).

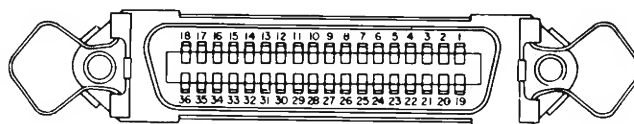
In caso di carenza di spazio, verranno impostati soltanto gli ultimi 305(d) byte di codice.

Questi daranno COPY, LPRINT ed LLIST, ma i simboli grafici dello Spectrum appariranno come spazi e la larghezza della stampa sarà la massima permessa dalla stampante (di norma 80 caratteri). Impostando tale sistema ridotto, che ha inizio in FDA3 esad., sarà necessario variare le quattro istruzioni da CALL OUTBYTE (CDF3FC) a CALL PRINTIT (CDCCFD). Tutti i byte in memoria sottostanti a FDA3 permettono alcune prestazioni supple-

mentari da parte della routine di stampa.

I codici grafici dello Spectrum 128-143 dovranno essere inseriti modifican-

do la routine CHUNKY per cercare il nuovo codice nella Tabella NW cosicchè se avete una stampante con codici diversi per le varie forme dei simboli



PIN	SIGNAL	IN/OUT	PIN	SIGNAL	IN/OUT
1	STROBE	IN	19	GND	
2	DATA 1	IN	20	GND	
3	DATA 2	IN	21	GND	
4	DATA 3	IN	22	GND	
5	DATA 4	IN	23	GND	
6	DATA 5	IN	24	GND	
7	DATA 6	IN	25	GND	
8	DATA 7	IN	26	GND	
9	DATA 8	IN	27	GND	
10	ACK	OUT	28	GND	
11	BUSY	OUT	29	GND	
12	P. EMP	OUT	30	GND	
13	HIGH	OUT	31	INITIAL	IN
14	GND		32	ERROR	OUT
15	GND		33	GND	
16	GND		34	CLK	OUT
17	CHASSIS GND		35	TEST	IN
18	+5V	OUT	36	+5V	OUT

Fig. 1 - Aspetto della spina "Centronics" parallela e relativa denominazione dei terminali.

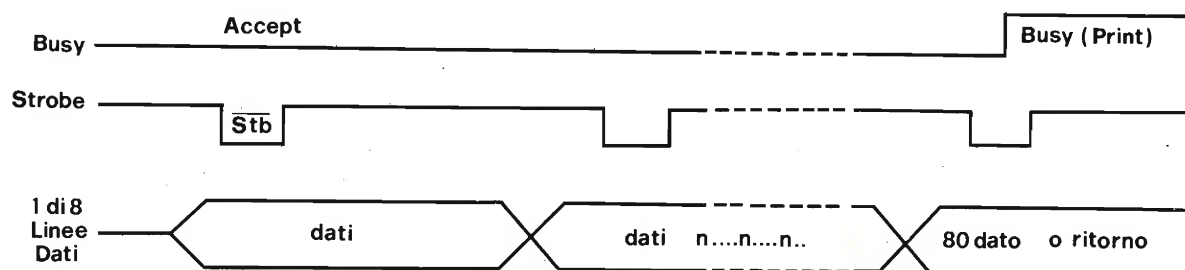


Fig. 2 - Timing dei segnali in transito tra computer.

;380Z TO SPECTRUM ONE-WAY LINK, TO CONNECT
;WITH THE PARALLEL PRINTER INTERFACE
;R SARGENT July 1983.

P_A_DATA EQU 1FH

PRINTIT EQU 0FD80H ;64896d (48K Spectrum)
;or 7D80H 32128d (16K Spectrum)

PIO EQU 0FD6FH ;64879d
;or 7D6FH 32111
; sottrarre 32768 per ottenere gli indirizzi
; per lo Spectrum da 16 k
; non dimenticare di cambiare la destinazione delle CALL

F3	L380Z	DI	; Interruzione esclusa
CD6FFD		CALL PIO	; Predisporre PIO
CD		CALL S_N_RDY	; Inviare "non ancora pronto"
01FEF7		LD BC,63486	
ED78	WAIT_GO	IN A,(C)	; Partire se
CB47		BIT 0,A	; il tasto 1 è
20FA		JR NZ WAIT_GO	; premuto
CD	MLOOP	CALL G_DATA	; Dare 4 bit
CD		CALL S_N_RDY	; Non pronto
4F		LD C,A	; perchè
CB39		SRL C	; i
CB39		SRL C	; bit
CB39		SRL C	; sono in corso
CB39		SRL C	; di spostamento
3E80		LD A,80H	
3D	DEL	DEC A	; Ritardo
20FD		JR NZ DEL	
CD		CALL G_DATA	; I successivi 4 bit
E6F0		AND 0F0H	; fusi con
B1		OR C	; i primi 4
CD		CALL S_N_RDY	; Non pronto
CDB0FD		CALL PRINTIT	; Stampare 8 bit
18DE		JR MLOOP	; gira ancora

3E02	G_DATA	LD A,2;00000010	; Mandare un
D31F		OUT (P_A_DATA),A	; segnale "pronto"
01FEEF		LD BC,6143B	
DB1F	STR	IN A,(P_A_DATA)	; Leggere 5 bit finchè

57		LD D,A	
ED78		IN A,(C)	; Controllare se il tasto
CB47		BIT 0,A	; "0" è premuto
2805		JR Z ABORT	

CB5A		BIT 3,D	; Ricevuto strobe
20F3		JR NZ STR	; quindi emettere
C9		RET	; 4 bit validi
E1	ABORT	POP HL	; Mettere a posto la pila
FB		EI	
C9		RET	

F5	S_N_RDY	PUSH AF	; Inviare un
3E06		LD A,6;00000110	; segnale
D31F		OUT (P_A_DATA),A	; "non pronto"
F1		POP AF	
C9		RET	

40 FASCICOLI
2700 PAGINE
L. 109.000

Sconto 20%
agli abbonati

CORSO PROGRAMMATO DI ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA

Il corso articolato in 40 fascicoli per complessive 2700 pagine, permette in modo rapido e conciso l'apprendimento dei concetti fondamentali di elettrotecnica ed elettronica di base, dalla teoria atomica all'elaborazione dei segnali digitali.

La grande originalità dell'opera, non risiede solo nella semplicità con cui gli argomenti vengono trattati, anche i più difficili, non solo nella struttura delle oltre 1000 lezioni incentrate su continue domande e risposte, esercizi, test, al fine di permettere la costante valutazione del grado di apprendimento aggiunto, ma soprattutto nella possibilità di crearsi in modo organico un corso "ad personam" rispondente le singole necessità ed obiettivi. Se non avete tempo o non volete dedicare 120 delle vostre ore, anche in modo frammentario, al completamento del corso, potete seguire un programma di minima, sempre con brillanti risultati, con obiettivi, anche parziali, modificabili dinamicamente nel corso delle letture successive. Ogni libro è una monografia esauriente sempre consultabile per l'approfondimento di un particolare argomento.



Tagliando da inviare a:
J.C.E. - Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello B. (MI)

☐ **Si** speditemi il "Corso Programmato di Elettronica ed Elettrotecnica"

nome _____
cognome _____
indirizzo _____
cap. _____
città _____
codice fiscale (indispensabile per le aziende) _____
firma _____ data _____

☐ Abbonato ☐ Non abbonato

- Pagherò al posto l'importo di
☐ L. 87.200 abbonato
☐ L. 109.000 non abbonato
+ spese di spedizione
- Allego assegno N
di L.
in questo caso la spedizione è gratuita.

grafici, tutto ciò che dovrete fare sarà inserire la vostra Tabella di codici in NW.

Inserendo la routine NUMBER, verrà stampato il loro codice decimale equivalente, correttamente tra parentesi.

Se volete che la larghezza di stampa sia minore del massimo specificato per la stampante in uso, il byte 64753 deve essere POKATO ad un valore diverso da zero e la larghezza in caratteri dovrà essere POKATA in 64754.

Il listato esadecimale non è un inserto, ma una routine extra, anzi due routine per inviare alla stampante aree di memoria partendo da un indirizzo specificato - POKATE 64664/5 con l'indirizzo di partenza - per giungere ad uno specifico indirizzo finale - POKATE 64666/7 con l'indirizzo di fine.

Con 64754 predisposto per una larghezza 48, RANDOMIZE USR 64668 stampa il tabulato esadecimale. RANDOMIZE USR 64672 stampa i byte in ASCII, ma non viene eseguito un sondaggio dei caratteri di controllo per cui consigliamo di non eseguire questa operazione se non siete sicuri di stampare un file ASCII valido.

La routine di copia FDDA esad. agisce stampando ogni singolo pixel dello schermo sottoforma di punto sul foglio della stampante. Una complessa manipolazione di bit è invece necessaria per modificare il formato dei bit presenti sullo schermo nella forma necessaria al-

```
;380Z TRANSMIT TO SPECTRUM USING 7 BIT
;I/O PORT 8 BITS OF DATA SENT AS
;TWO SEPARATE NIBBLES ** PROVISIONAL **
```

```
PORT      EQU 0FBFFH
EMT        EQU 0F7H
KBDTC      EQU 1EH
CENTRON     EQU 0000; Impostare un adatto numero
                ; Il numero sarà contenuto
                ; nelle locazioni FF25/FF26 esad. al
                ; momento dell'accensione
```

```
ORG 1000H
;LOAD WHERE-EVER
```

```
F5      ENTRY    PUSH AF
F5      PUSH AF
CD      CALL CENTRON      ; Inviare il nibble basso
AF      XOR A
3D      DY        DEC A      ; Ritardo
20FD    JR NZ DY
F1      POP AF
1F      RRA        ; Spostare
1F      RRA        ; il nibble
1F      RRA        ; alto
1F      RRA        ; e
CD      CALL CENTRON      ; trasmetterlo
AF      XOR A
3D      DDY       DEC A      ; Ritardo
20FD    JR NZ DDY
F1      POP AF
C9      RET

AF      RELEASE   XOR A      ; Continuare
CD      CALL ENTRY  ; ad inviare
F71E    DB EMT,KBDTC ; zeri allo Spectrum
FE30    CP "0"      ; finchè non sarà fermato
20F6    JR NZ RELEASE ; dal tasto "0"
F700    DB EMT,0     ; Tornare al livello di comando
```

CAMPIONI DI TABULATO

Un COPY del listato sullo schermo

```
100>REM 123456789012345678901234567890123
456789012345678901234567890123456789012345
6789012345678901234567890123456789012345
300 LPRINT "hello"
300 LPRINT "HELLO"
DEF GHIJKLMNOPQRSTU
400 LIST 100
500 RANDOMIZE USR 64986
9999 STOP
```

Un tabulato esadecimale - larghezza della riga predisposta a 48d

```
F3 AF 11 FF FF C3 CB 11 2A 5D 5C 22 5F 5C 18 43
C3 F2 15 FF FF FF FF FF 2A 5D 5C 7E CD 7D 00 D0
CD 74 00 18 F7 FF FF FF C3 5B 33 FF FF FF FF FF
C5 2A 61 5C E5 C3 9E 16 F5 E5 2A 78 5C 23 22 78
```

Grafica stampata tramite numeri di codice

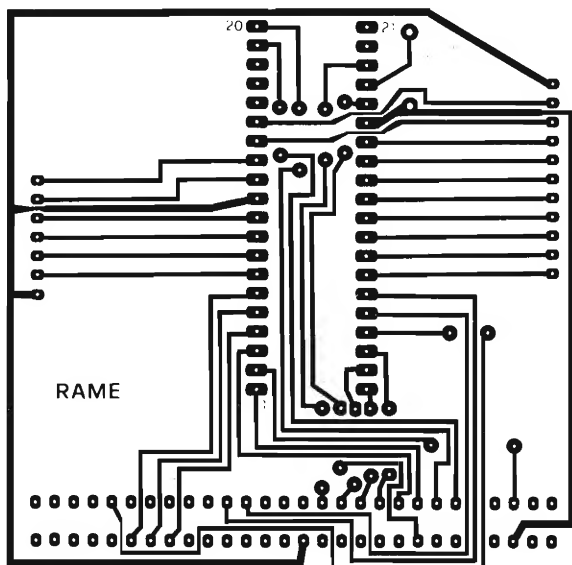
```
[129][130][131][132][133][134][135][128][142][14
1][140][139][138][137][136][143][144][145][146][
147][148][149][150][151][152][153][154][155][156
][157][158][159][160][161][162][163][164]
```

Un COPY del listato sullo schermo, in grafica RX80 CRT, dimensioni raddoppiate

```
10>LPRINT "HELLO"
DEF GHIJKLMNOPQRSTU
100 LIST 10
1000 RANDOMIZE USR 64986
```

```

FC00 2A 4F 5C 11 0F 00 19 44 4D 11 80 FE 73 23 72 CD
FC10 BB FD CD 6F FE C9 3E 1B CD CC FD 3E 45 CD CC FD
FC20 3E 0D C3 FF FC C5 CD 3A FC CD 7A FC CD 6F FE CD
FC30 3A FC CD 54 FC CD 6F FE C1 C9 3E 1B CD A3 FD 3E
FC40 2A CD A3 FD 3E 04 CD A3 FD 3E 00 CD A3 FD 3E 02
FC50 CD A3 FD C9 06 00 21 00 5B 5E CB 23 CB 23 CB 23
FC60 CB 23 0E 04 CB 23 F5 CB 12 F1 CB 12 0D 20 F5 7A
FC70 CD A3 FD CD A3 FD 23 10 E0 C9 06 00 21 00 5B 5E
FC80 0E 04 CB 23 F5 CB 12 F1 CB 12 0D 20 F5 7A CD A3
FC90 FD CD A3 FD 23 10 E8 C9 00 00 40 00 06 01 18 02
FCA0 06 00 2A 98 FC 22 2D FD AF 32 2F FD 2A 9A FC ED
FCB0 5B 2D FD B7 ED 52 28 25 EB B0 7E 23 22 2D FD 2B
FCC0 17 F5 CB 3F CB 3F CB 3F CB 3F CD E3 FC F1 CD E3
FCD0 FC 3E 20 CD FF FC 18 D4 CD FF FC 18 CF 3E 0D CD
FCE0 FF FC C9 E6 0F FE 0A 38 02 C6 07 C6 30 CD FF FC
FCF0 C9 00 46 4F 3A F1 FC B7 79 CA CC FD C3 FF FC E5
FD00 6F 3A F2 FC 3C 67 3A 2F FD 3C 32 2F FD BC 20 0E
FD10 CD 6F FE AF 32 2F FD 7D FE 0D 28 0F 18 E3 7D FE
FD20 0D 20 05 AF 32 2F FD 7D CD CC FD E1 C9 00 00 00
FD30 00 26 00 6F 11 78 FD DD 21 6E FD 3E 2F DD 4E 00
FD40 DD 46 01 C6 01 ED 42 F2 43 FD 09 12 DD 23 DD 23
FD50 13 0D 20 E7 3E 5B CD F3 FC 3E 31 CD F3 FC 3A 7B
FD60 FD CD F3 FC 23 3A 7C FD CD F3 FC C3 97 FE 10 27
FD70 EB 03 64 00 0A 00 01 00 00 00 00 00 FE 80 DA
FD80 8C FE FE 90 D2 8C FE 16 00 5F 21 13 FD B7 19 7E
FD90 C3 CF FE A0 A2 A1 A3 AB AA A9 AB A4 A6 A5 A7 AC
FDA0 AE AD AF F5 F5 CD BB FD DB 1F CB 47 20 FA F1 D3
FDB0 3F 3E 04 D3 1F 3E 06 D3 1F F1 C9 3E CF D3 5F 3E
FDC0 F9 D3 5F 3E 0F D3 7F 3E 06 D3 1F C9 CD A3 FD FE
FDD0 0D C0 F5 3E 0A CD A3 FD F1 C9 CD 75 FE 3E 08 CD
FDE0 A3 FD CD 6F FE 06 00 0E 00 DD 21 00 5B 79 CB 3F
FDF0 6F 7B E6 30 0F 67 7B E6 0E 07 07 07 07 B5 6F 7B
FE00 E6 01 07 07 B4 F6 40 67 C5 06 08 E5 16 00 3E 08
FE10 4E 5B CB 39 1D 20 FB CB 12 24 3D 20 F3 7A E1 DD
FE20 77 0D DD 23 10 E5 C1 0C 0C 79 FE 40 3B BF CD 44
FE30 FE 04 04 7B FE 30 3B AF CD 75 FE 3E 0C CD A3 FD
FE40 CD 6F FE C9 C5 00 00 00 00 00 3E 1B CD A3 FD 3E
FE50 4B CD A3 FD 3E 00 CD A3 FD 3E 01 CD A3 FD 21 00
FE60 5B 06 00 7E CD A3 FD 23 10 F9 CD 6F FE C1 C9 3E
FE70 0D CD CC FD C9 3E 1B CD A3 FD 3E 41 CD A3 FD C9
FE80 F5 FE 7F 20 04 3E 63 1B 46 00 00 00 FE 80 3B 0B
FE90 FE A5 30 07 00 00 00 00 3E 20 18 34 FE FF 2B 0B FE
FEA0 A5 3B 2C FE FF 30 2B F5 3E 20 CD F3 FC F1 21 96
FEB0 00 D6 A5 2B 0B 47 CB 7E 23 2B FB 10 F9 7E CB 7F
FEC0 20 06 CD F3 FC 23 1B F5 CB BF CD F3 FC 3E 20 CD
FED0 F3 FC F1 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
    
```



Listato
esadecimale
per il funzionamento
della macchina.

Fig. 3 - Circuito
stampato in scala unitaria
dell'interfaccia.
Si consiglia
la realizzazione
per fotoincisione.

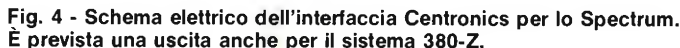
**È IN
EDICOLA**

**MILLECANALI
MILLECANALI
MILLECANALI
MILLECANALI
MILLECANALI
MILLECANALI
MILLECANALI
MILLECANALI**

La prima rivista italiana
di broadcast, che grazie
alla sua indiscussa
professionalità, è la
rivista che "fa opinione"
nell'affascinante mondo
delle radio e televisioni.

UNA PUBBLICAZIONE

edizioni
Jce



Sono infine necessarie le due brevi routine in linguaggio macchina rappresentate nell'articolo. ■



CCP MILANO

"NON CHIEDETEMI ANCHE VOI QUANTI COLORI CI HO MESSO DENTRO.."

*I "tessuti d'arte" di O. M.
Una miriade di colori e di disegni,
ogni volta originali e diversi.
Al vertice della moda mondiale.*

*Suoi modelli si trovano
anche al Metropolitan Museum
di New York.*

*Testimonianza di un artista
della moda, dotato di una straor-
dinaria sensibilità per il colore.*

*Una sensibilità che si ritrova
nella perfezione dei tv color Sony.
Sony Trinitron.*

SONY®

KV2052 ET - Profeel Star 20" - cinescopio esclusivo Sony Trinitron - potenza d'uscita audio 5W + 5W - 2 altoparlanti a banda larga - suono panoramico - controllo toni alti e bassi - predisposto per ricezioni stereo - 30 canali - ingresso e uscita audio/video - telecomando a raggi infrarossi utilizzabile sia per il TV color che per i nuovi videoregistratori Sony Betamax.



MULTIPLEXER JOYSTICK PER VIC 20

a cura della Redazione



E'un circuito assai semplice ma, non per questo, privo di interesse. Tramite suo, è infatti possibile collegare all'unica porta JOY di cui è dotato il VIC 20, due joystick per altrettanti giocatori.

La **figura 1** mostra il circuito elettrico del multiplexer. Il componente principale, l'integrato IC1, è un quadruplo multiplexer ad alta velocità e a due ingressi del tipo 74LS157. Esso è in grado di selezionare, per mezzo degli ingressi Select e Enable, dati formati da quattro bits provenienti da due diverse sorgenti. IC2 mette a disposizione uno dei suoi buffer-driver per poter pilotare il terminale JOY3 della porta VIC.

I resistori $R1 \div R10$ fungono da pull-up portando al potenziale di alimentazione gli ingressi di IC1.

La realizzazione pratica è talmente semplice che il prototipo lo abbiamo cablato direttamente su una piastrina perf. board a strisce. Chi volesse, può fare altrettanto. Per coloro i quali invece volessero fare le cose a regola d'arte diamo anche il disegno dello stampato in scala unitaria e la relativa disposizione

dei componenti. Il primo lo trovate in **figura 2**, realizzatelo per fotoincisione dopo aver tratto il master direttamente dalla pagina della rivista. La sistemazione dei componenti sulla basetta, è disegnata in **figura 3**. Porre attenzione all'orientamento dei due integrati e adottare, per gli ingressi JOY A e JOY B dei connettori Cannon a 9 poli con terminali ad angolo retto.

Vediamo ora il funzionamento del programma "JOY" per la gestione del multiplexer.

1 - Collegare il multiplexer.
2 - Accendere il calcolatore.
3 - Caricare il programma "JOY" di **figura 4** completo di routines in assembler.

4 - Dare RUN per verificare l'efficienza del circuito. Se tutto funziona correttamente apparirà la scritta "MULTIPLEXER PRESENTE", ed i due numeri presenti sotto la scritta "JOY 1" e "JOY 2" varieranno indipendentemente muovendo l'uno o l'altro joystick.

5 - Una volta effettuato il controllo di cui sopra, potrete fermare il programma e tenerlo come base per i vostri giochi.

Se infatti si aggiungono o si tolgono linee purché non si tolga la linea zero, le funzioni: USR (0), USR (1), USR (2) funzionano perfettamente. In particolare tutte le linee del programma JOY, tranne la zero, possono essere tranquillamente cancellate e sostituite da altre linee, per permettere all'utente di adoperare le funzioni suddette (USR) in programmi propri.

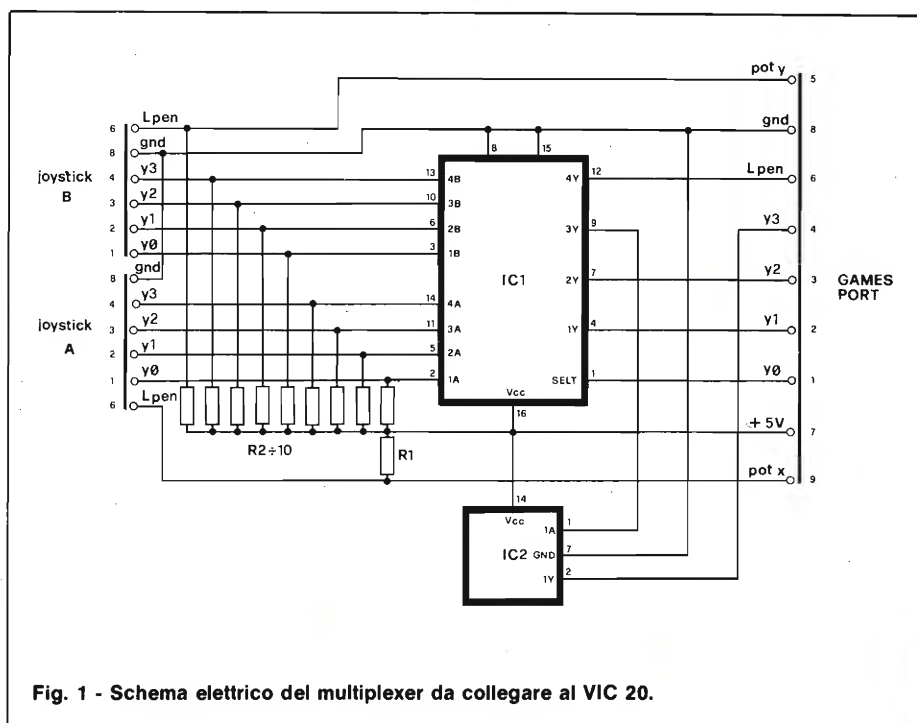


Fig. 1 - Schema elettrico del multiplexer da collegare al VIC 20.

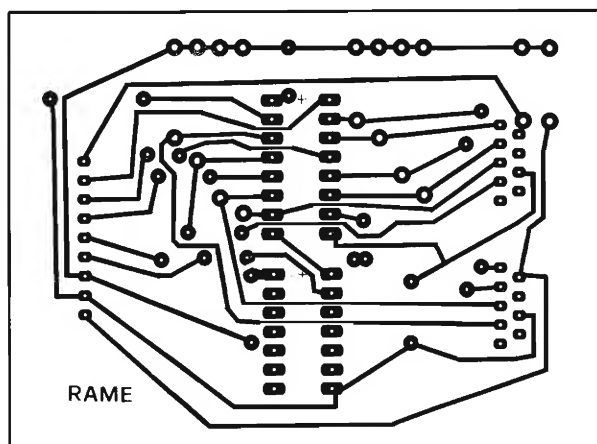


Fig. 2 - Circuito stampato del multiplexer in scala 1:1.

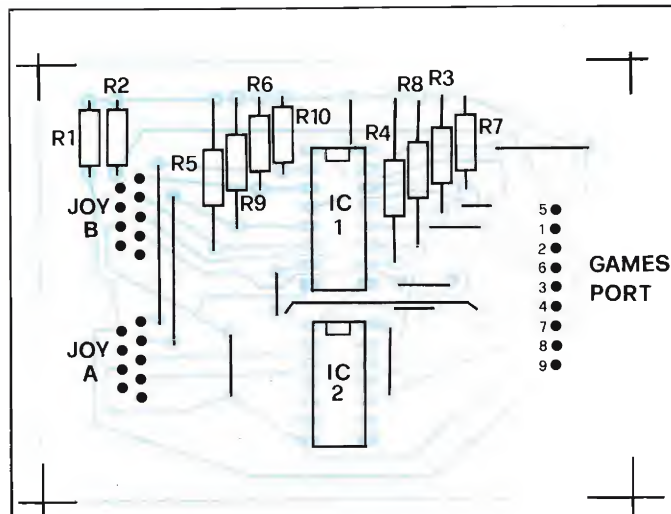


Fig. 3 - Disposizione dei componenti sulla basetta stampata di figura 2.

DESCRIZIONE DELLE FUNZIONI IMPLEMENTATE

USR (0) - Esegue il test della periferica. Se tale periferica (il MULTIPLEXER) è presente, il suo valore è -1, altrimenti vale zero. Tenete presente che il risultato di questo test è valido solamente se non sono premuti contemporaneamente i tasti di "sparo" dei due joystick. Si consiglia pertanto di adoperare questa funzione solamente nelle prime linee di programma, per decidere se usare la tastiera oppure il multiplexer.

USR (1) - Il valore di questa funzione dipende dalla posizione del joystick 1.

USR (2) - Il valore di questa funzione dipende dalla posizione del joystick 2.

Se sono selezionate due posizioni contemporaneamente, allora il numero vale la somma delle due posizioni valide.

Esempio:

FUOCO + ALTO = 16 + 1 = 17
 SINISTRA + BASSO = 8 + 2 = 10
 FUOCO + SINISTRA + ALTO = 16 + 8 + 1 = 25

Il modo più veloce per discriminare la posizione del joystick è il seguente:

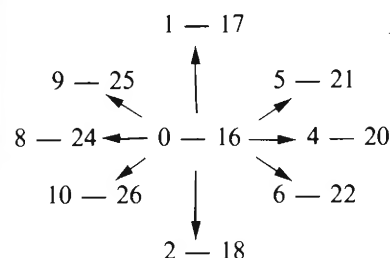
A = USR (1)

IF A AND 1 THEN PRINT "VA IN ALTO".

IF A AND 2 THEN PRINT "VA IN BASSO".

IF A AND 4 THEN PRINT "VA A DESTRA".
 IF A AND 8 THEN PRINT "VA A SINISTRA".
 IF A AND 16 THEN PRINT "SPARA".

RIASSUNTO DEI VALORI POSSIBILI



I valori indicati prima del trattino indicano che il tasto di "FUOCO" non è premuto, quelli dopo il trattino indicano che è premuto anche il tasto di "FUOCO".

VALORI DELLE FUNZIONI USR

Il numero che dipende dalla posizione del joystick è così composto:

bit 4	bit 3	bit 2	bit 1	bit 0
FUOCO	SINISTRA	DESTRA	BASSO	ALTO
16	8	4	2	1

READY.

```
0 SYSPEEK(46)*256+PEEK(45)-187
```

```
10 REM
```

```
20 IF USR(0) THEN PRINT "MULTIPLEXER PRESENTE"
```

```
30 IF NOT USR(0) THEN PRINT "MULTIPLEXER ASSENTE":END
```

```
40 PRINT "JOY1", "JOY2"
```

```
50 PRINT USR(1) " " "USR(2) " " " :GOTO50
```

READY.

Fig. 4 - Programma JOY per il collaudo del multiplexer. Il semplice programmino può venir inserito anche in listati più complessi.

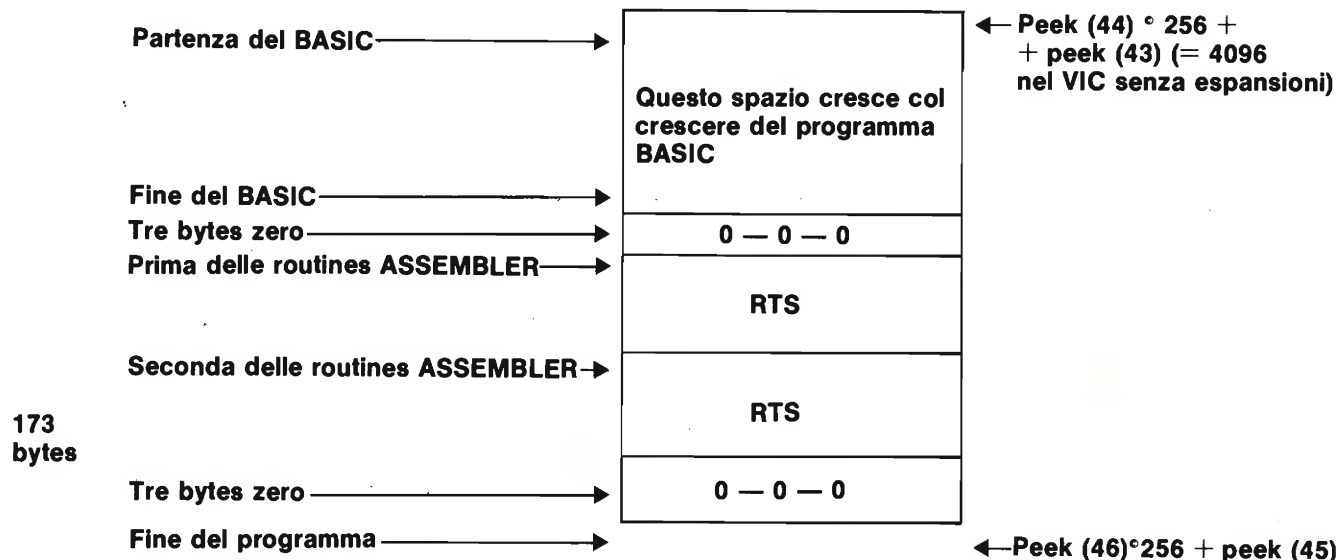
DESCRIZIONE DELLE PARTI ASSEMBLER DEL PROGRAMMA JOY

Il programma in esame possiede due routines scritte in assembler, routines che prendono posto in coda al programma basic, e che insieme ad esso vengono automaticamente caricate e salvate.

Come si nota dal disegno, è chiaro che tali routines si

spostano continuamente nella memoria, cioè occupano delle locazioni di memoria che variano in funzione della lunghezza del programma in basic.

È chiaro che le parti in Assembler non possiedono salti assoluti, ma solamente relativi.



BIT SHOP PRIMAVERA



**PROFESSIONALITA'
E
COMPETENZA**

NEL TUO NEGOZIO A:

PESCARA

COMPUTER MARKET s.n.c.

in Via Trieste, 73

Tel. (085) 26007

LA PIU' GRANDE CATENA DI COMPUTER IN EUROPA

EFFETTI DELLE DUE ROUTINES

La prima routine ha il seguente listato:

```
SEC
LDA $2D
SBC # $AD
STA $01
LDA $2E
SBC # $00
STA $02
RTS
```

Come si può notare l'effetto di tale subroutine è quello di sottrarre al contenuto del puntatore di fine programma (\$2D), puntatore a 16 bit, il numero esadecimale \$AD (= decim. 173) e porre il risultato nelle celle di indirizzo 1 e 2.

1 e 2 sono gli indirizzi che contengono il vettore di Salto USR, per cui ogni chiamata della funzione USR produrrà un salto alla seconda delle routines presenti in coda al programma.

Il listato della seconda routine viene riportato in figura 5 e chiunque lo può ricavare sapendo che il suo indirizzo di partenza è:

$\text{Peek (46)} * 256 + \text{Peek (45)} - 173$

Tale subroutine controlla prima l'argomento della funzione USR. Se tale argomento è minore di zero o maggiore di due, viene generato un salto alla routine che emette messaggi di errore, e viene stampato il messaggio "ILLEGAL QUANTITY ERROR".

```

,10F1 38 SEC ,1141 A9 04 LDA#$04 ,1191 69 00 ADC#$00
,10F2 A5 2D LDA#2D ,1143 8D 13 91 STA$9113 ,1193 AA TAX
,10F4 E9 AD SBC#$AD ,1146 A9 FF LDA#$FF ,1194 A9 FF LDA#$FF
,10F6 85 01 STA$01 ,1148 08 PHP ,1196 DD 08 90 CMP$9008,X
,10F8 A5 2E LDA#2E ,1149 69 00 ADC#$00 ,1199 D0 06 BNE$11A1
,10FA E9 00 SBC#$00 ,114B 8D 11 91 STA$9111 ,119B A9 10 LDA#$10
,10FC 85 02 STA$02 ,114E AE 11 91 LDX$9111 ,119D 05 64 ORA$64
,10FE 60 RTS ,1151 8A TXA ,119F 85 64 STA$64
,10FF 20 AA D1 JSR$D1AA ,1152 29 08 AND#$08 ,11A1 A4 64 LDY$64
,1102 A5 64 LDA$64 ,1154 D0 06 BNE$115C ,11A3 A9 00 LDA#$00
,1104 F0 05 BEQ$110B ,1156 A9 01 LDA#$01 ,11A5 58 CLI
,1106 A2 0E LDX#$0E ,1158 05 64 ORA$64 ,11A6 4C 91 D3 JMP$D391
,1108 4C 3A C4 JMP$C43A ,115A 85 64 STA$64 ,11A9 00 BRK
,110B A5 65 LDA$65 ,115C 8A TXA ,11AB 00 BRK
,110D C9 03 CMP#$03 ,115D 29 10 AND#$10 ,11AB 00 BRK
,110F 90 05 BCC$1116 ,115F D0 06 BNE$1167 ,110F1 38 A5 2D E9 AD 85 01 A5
,1111 A2 0E LDX#$0E ,1161 A9 02 LDA#$02 ,110F9 2E E9 00 85 02 60 20 AA
,1113 4C 3A C4 JMP$C43A ,1163 05 64 ORA$64 ,11101 D1 A5 64 F0 05 A2 0E 4C
,1116 C9 00 CMP#$00 ,1165 85 64 STA$64 ,11109 3A C4 A5 65 C9 03 90 05
,1118 D0 1A BNE$1134 ,1167 8A TXA ,11111 A2 0E 4C 3A C4 C9 00 D0
,111A A9 FF LDA#$FF ,1168 29 20 AND#$20 ,11119 A9 FF CD 08 90 D0 0C
,111C CD 08 90 CMP$9008 ,116A D0 06 BNE$1172 ,11121 CD 09 90 D0 07 A0 00 A9
,111F D0 0C BNE$112D ,116C A9 04 LDA#$04 ,11129 00 4C 91 D3 A0 FF A9 FF
,1121 CD 09 90 CMP$9009 ,116E 05 64 ORA$64 ,11131 4C 91 D3 C9 01 D0 03 18
,1124 D0 07 BNE$112D ,1170 85 64 STA$64 ,11139 90 01 38 78 A9 00 85 64
,1126 A0 00 LDY#$00 ,1172 A9 00 LDA#$00 ,11141 A9 04 8D 13 91 A9 FF 08
,1128 A9 00 LDA#$00 ,1174 8D 22 91 STA$9122 ,11149 69 00 8D 11 91 AE 11 91
,112A 4C 91 D3 JMP$D391 ,1177 AD 20 91 LDA$9120 ,11151 8A 29 08 D0 06 A9 01 05
,112D A0 FF LDY#$FF ,117A 29 80 AND#$80 ,11159 64 85 64 8A 29 10 D0 06
,112F A9 FF LDA#$FF ,117C D0 06 BNE$1184 ,11161 A9 02 05 64 85 64 8A 29
,1131 4C 91 D3 JMP$D391 ,117E A9 08 LDA#$08 ,11169 20 D0 06 A9 04 05 64 85
,1134 C9 01 CMP#$01 ,1180 05 64 ORA$64 ,11171 64 A9 00 8D 22 91 AD 20
,1136 D0 03 BNE$113B ,1182 85 64 STA$64 ,11179 91 29 80 D0 06 A9 08 05
,1138 18 CLC ,1184 A9 FF LDA#$FF ,11181 64 85 64 A9 FF 8D 22 91
,1139 90 01 BCC$113C ,1186 8D 22 91 STA$9122 ,11189 A9 80 8D 13 91 A9 00 28
,113B 38 SEC ,1189 A9 80 LDA#$80 ,11191 69 00 AA A9 FF DD 08 90
,113C 78 SEI ,118B 8D 13 91 STA$9113 ,11199 D0 06 A9 10 05 64 85 64
,113D A9 00 LDA#$00 ,118E A9 00 LDA#$00 ,111A1 A4 64 A9 00 58 4C 91 D3
,113F 85 64 STA$64 ,1190 28 PLP ,111A9 00 00 00 00 FF 00 BF 20

```

Fig. 5 - Seconda routine in assembler ricavabile dall'indirizzo di partenza del programma JOY.

Altrimenti si provvede ad eseguire in modo diverso il resto della routine, a seconda appunto dell'argomento.

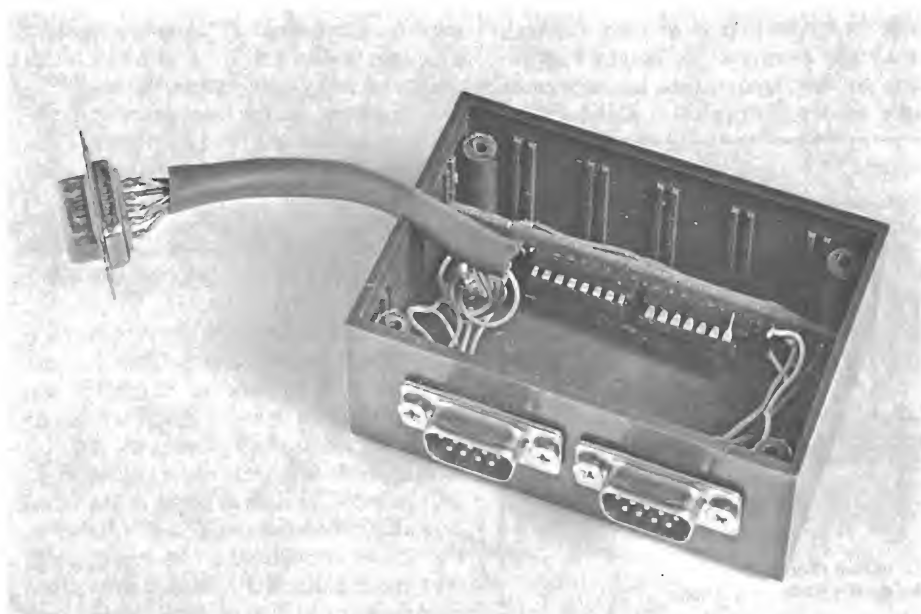
È chiaro che l'utente può anche tra-

scurare queste informazioni, a patto che non intenda aggiungere dopo il programma ulteriori parti in assembler.

In tale evenienza dovrà ricostruire

appropriatamente i vettori di salto presenti nella linea zero del programma in basic e nella prima delle due routines assembler (dove viene effettuata la costruzione del vettore USR).

Si ricorda che dopo aver caricato il programma "JOY", ed averlo modificato per utilizzare nella maniera desiderata la lettura dei joystick, l'operazione di salvataggio del nuovo programma sarà completamente automatica, ed il programma salvato conterrà ancora le funzioni USR descritte sopra.



ELENCO COMPONENTI

R1-R2	: resistori da 1 kΩ, 1/4 W
R3-R10	: resistori da 6,8 kΩ, 1/4 W
IC1	: circuito integrato 74LS157
IC2	: circuito integrato 7407
1	: connettore Cannon femmina da 9 poli
2	: connettori Cannon maschi da 9 poli
1	: convertitore
1	: basetta perf-board

SCHEDA I/O PER SPECTRUM

L'ultimo nato della Tenkolek in ordine cronologico è una interessante scheda di I/O da abbinare allo Spectrum. Il modulo come già successo per il convertitore A/D di recente produzione, è sprovvisto di contenitore, ma non per questo perde in eleganza mostrando i vari componenti ben ordinati sulla basetta. Questa scheda Tenkolek accetta in ingresso otto segnali binari provenienti da interruttori, sensori, da tutte quelle apparecchiature che lavorano con livelli TTL "0" e "1".

Tali segnali vengono elaborati dallo Spectrum e quindi resi su altrettante uscite disponibili sulla scheda stessa; al fine di comandare direttamente spie luminose, segnali sonori, micromotori, elettrocalamite, o qualsiasi altro dispositivo pilotabile a mezzo del relé. In realtà le applicazioni del nuovo modulo Tenkolek sono pressoché infinite riguardando automatismi programmati a seconda delle necessità e della fantasia dell'utente.

COLLEGAMENTO

Staccare innanzitutto l'alimentazione dallo Spectrum e quindi inserire la scheda Tenkolek nel pettine presente sul retro del computer stesso. Insistiamo sul fatto che tale operazione va effettuata senza alimentazione al fine di evitare l'avaria dello Spectrum che in quel punto è assai delicato. Il connettore è a volte difficile da inserire, soprattutto quando è nuovo, per cui si consiglia di limitare leggermente di sbieco gli angoli del circuito stampato anziché forzare eccessivamente il modulo. Verificate che il connettore coincida esattamente alle piste e che la chiavetta, posta in corrispondenza del quinto terminale entri nella cava senza problemi. Sul lato opposto del connettore a 28 + 28 contatti, trova posto un pettine che prolunga il bus mettendolo a disposizione di eventuali espansioni successive tipo stampante, interfaccia per joystick ecc..

Effettuato il collegamento al televisore, date alimentazione allo Spectrum e controllate che tutto sia ok con la presentazione della solita scritta di copyright. Fatto ciò è possibile inserire un programma.

Con la scheda sotto tensione, le uscite possono risultare un po' accese un po' spente anche se normalmente si presentano tutte a livello 1 o tutte a livello 0.

COME SI USA

La scheda funziona con le istruzioni IN e OUT del BASIC, e utilizza l'entrata-uscita 63. Per ottenere un ingresso battete:

```
LET A = IN (63)
```

Così facendo, alla variabile A verrà attribuito il valore degli otto ingressi codificati con altrettanti bits. Per aprire una uscita, attribuite a B il valore da mandare in output eseguendo:

```
OUT 63, B
```

In tal modo le uscite si posizioneranno al livello indicato da B e così resteranno fino al sopravvento di una uscita successiva.

La scheda utilizza dati di otto bits che abbiamo chiamato A e B per poter rappresentare lo stato delle otto entrate e delle otto uscite, ma spesso è più comodo lavorare su arrays di otto variabili dove ogni elemento dell'array rappresenta un ingresso o una uscita avente come valore 0 oppure 1. DIM E(8) è

l'array riferito agli ingressi e DIM S(8) quello relativo alle uscite. Diamo qui sotto un piccolo programma che spiega il passaggio da B all'array S e da A all'array E.

Conversione di S in B:

```
LET B = S(1) + 2 * S(2) + 4 * S(3) + 8 * S(4) + 16 * S(5) + 32 * S(6) + 64 * S(7) + 128 * S(8)
```

seguito da: OUT 63, B

Conversione di A in E:

```
Dopo aver fatto: LET A = IN(63) battete
```

```
LET K = 128
```

```
FOR I = 1 TO 8
```

```
LET E (9 - I) = (A >= K)
```

```
IF A >= K THEN LET A = A - K
```

```
LET K = K / 2
```

```
NEXT I
```

COLLAUDO

Per controllare il corretto funzionamento del modulo, inserite il programma che segue:

```
10 X = IN 63
```

```
15 OUT 63, X
```

```
20 GO TO 10
```

È evidente come questo programma legga gli ingressi trasferendoli immediatamente alle uscite. Far partire il programma con RUN e controllare che gli otto diodi led rossi si accendano in virtù del fatto che tutte le uscite salgono a livello logico alto. Per mandarle a 0, è necessario collegare a massa i relativi ingressi. Per far ciò, riferirsi alla **figura 1** e collegare con un filo il connettore di massa ad uno degli ingressi: il led dell'uscita relativa, si dovrà spegnere. Ripetete l'operazione per tutti gli ingressi, dopodiché le operazioni di collaudo potranno considerarsi terminate.

INTERFACCIAMENTO ESTERNO

In **figura 2** è disegnato lo schema elettrico di una singola uscita. Quando questa è attiva, il led è acceso e il Darlington BD675 si trova in saturazione (cortocircuito). In tal modo il potenziale del collettore è di 0V, per cui attraverso la giunzione C-E fluisce corrente attivando l'utilizzatore ivi collegato. Viceversa, l'uscita va considerata a 0, non quando sia a potenziale di 0V, ma nel caso in cui il transistor risulti interdetto (aperto) ed

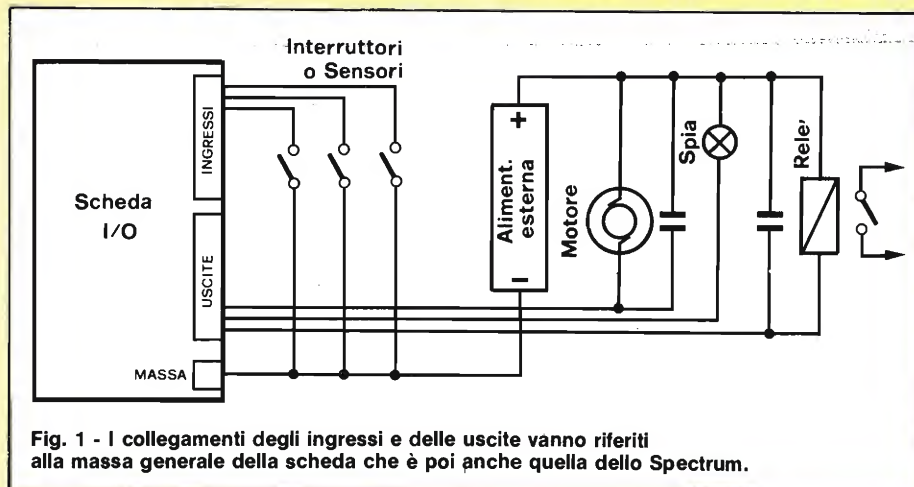


Fig. 1 - I collegamenti degli ingressi e delle uscite vanno riferiti alla massa generale della scheda che è poi anche quella dello Spectrum.

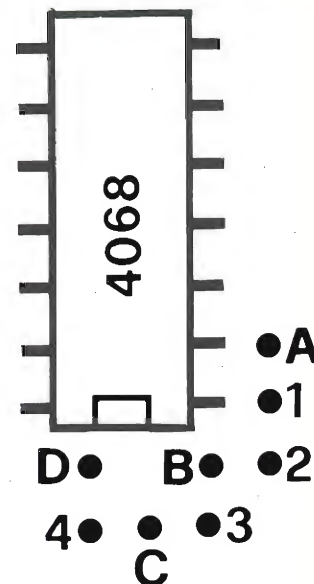
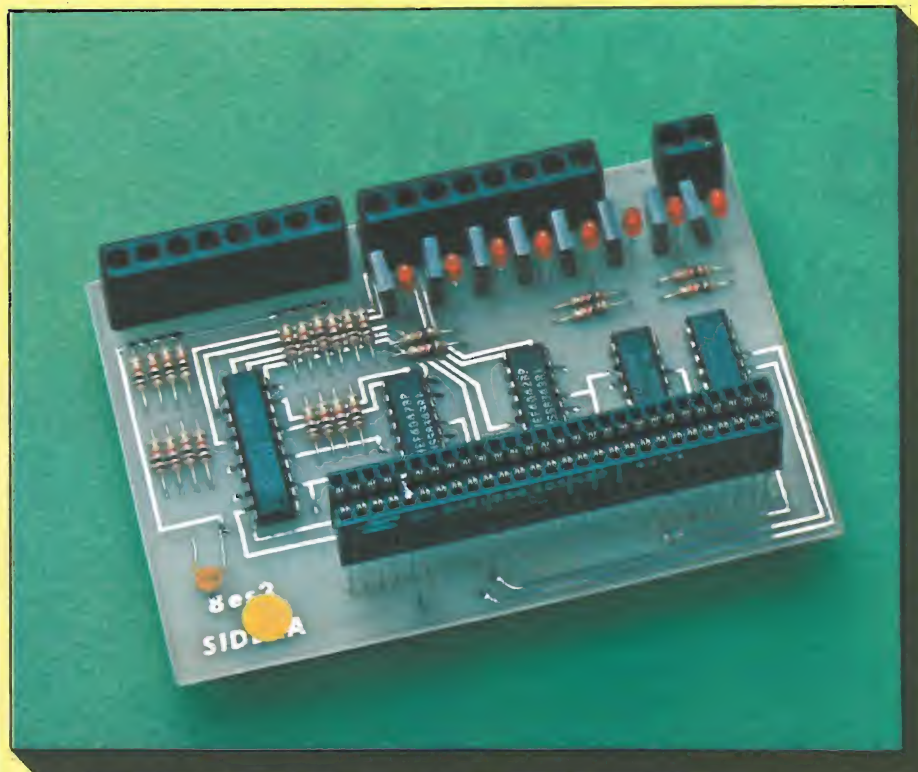


Fig. 4 - Nomenclatura dei fori per la scelta dell'indirizzo da attribuire al modulo.

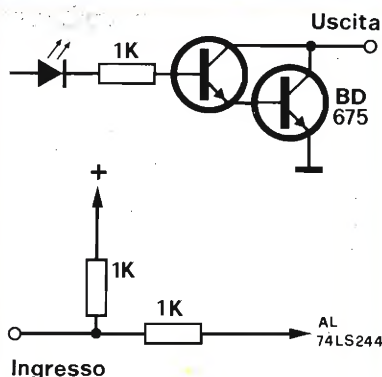


Fig. 2 - Schema elettrico di uno stadio d'ingresso e di uno stadio d'uscita.

il led spento. La stessa figura 2 mostra la rete resistiva di cui sono dotati gli ingressi i quali a riposo si trovano al potenziale di alimentazione. I transistori di uscita possono tollerare un carico massimo di 2 A con 30 V. Volendo commutare tensioni o intensità superiori, oppure pilotare carichi in alternata, è necessario ricorrere all'aiuto di relé esterni. Qualora le uscite venissero collegate a carichi induttivi (elettrocalamite, teleruttori, motori), è indispensabile proteggere i transistori d'uscita dalle inevitabili tensioni parassite, collegando in parallelo al carico un condensatore di adeguato valore oppure un diodo tosa-

PROGRAMMAZIONE

Nel caso in cui le funzioni I/O da controllare, siano in numero superiore, è possibile espandere il sistema con tre moduli supplementari Tenkolek. Per fare questo, è necessario che ogni scheda abbia un indirizzo differente dalle altre affinché solamente quella in questione risponda ai comandi dello Spectrum. Sulla destra del circuito di figura 3, accanto al circuito integrato 4068, sono presenti otto fori liberi contrassegnati da altrettante lettere e numeri nel modo indicato in figura 4.

Per ottenere l'indirizzo 119, sarà necessario tagliare le piste ramate tra A e 1 e tra B e 2, e quindi collegare A a 2 e B a 1 con due spezzoni di conduttore isolato.

Per ottenere l'indirizzo 95, sarà necessario tagliare le piste ramate tra B e 2 e tra C e 3 per poi collegare B a 3 e C a 2 con altri due spezzoni di filo.

Analogamente per l'indirizzo 111, si tagliano le piste tra B e 2 e tra D e 4 e si collegano B a 4 e D a 2 con i soliti conduttori.

Resta sottinteso che le varie schede vengono richiamate per mezzo dei soliti comandi IN e OUT riferiti però agli indirizzi specifici. Ad esempio, alla scheda 95 andranno diretti IN(95) e OUT(95), alla 119, i comandi IN(119) e OUT(119) e così via.

La scheda I/O per Spectrum - SM/3010-10 è distribuita dalla EXELCO - Via G. Verdi, 23/25 - 20095 Cusano Milanino (Milano) a L. 155.000 + L. 5.000 di spese postali.

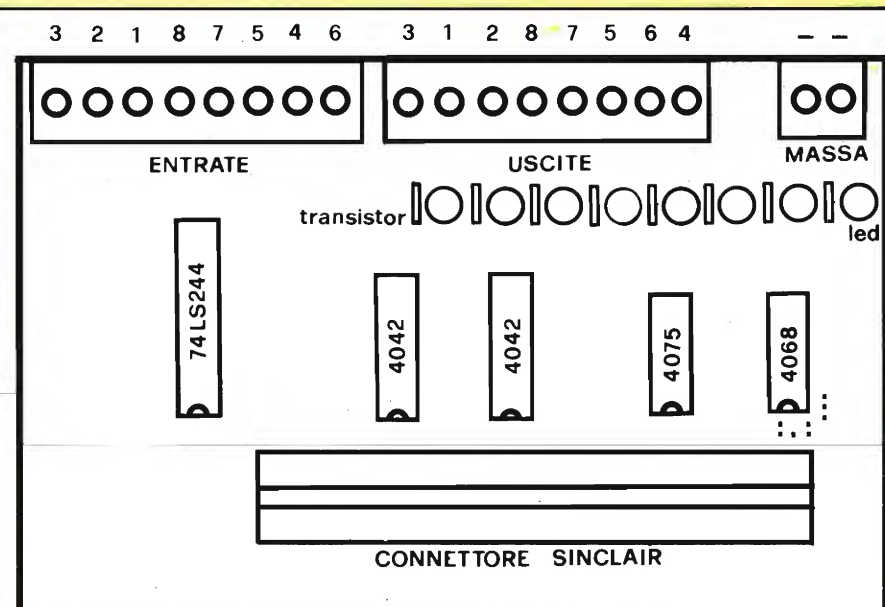


Fig. 3 - Disposizione dei componenti principali montati sulla scheda.

SOUND BOX PER SPECTRUM

Nella nutrita serie di accessori messi a disposizione dalla Tenkolek e destinati agli Home Computers, non poteva mancare il caratteristico box sonoro da applicare allo Spectrum.

L'apparecchio prevede internamente un regolatore di volume da prefissare a seconda dei gusti dell'utente. Il collegamento al computer è elementare e la resa acustica eccellente.



di Angelo Cattaneo

Come tutti gli users dello Spectrum ben sanno, il suono emesso dall'altoparlantino è chiaramente insufficiente nella maggior parte delle applicazioni, vuoi per la scarsa potenza fornita dallo stadio d'uscita, vuoi per la posizione critica in cui l'altoparlante stesso è stato fissato. L'hardware dello Spectrum non prevede infatti l'impiego di alcun amplificatore audio per contenere il più possibile l'assorbimento di corrente già di per sé rilevante specialmente nei modelli da 48 k. Il rendimento sonoro che tutti ben conoscono, è il massimo raggiungibile per mezzo di un trasduttore con impedenza relativamente alta (più di 200 Ω) collegato direttamente in parallelo alla linea EAR destinata al registratore.

In tali condizioni è preferibile, anzi obbligatorio, ricorrere ad amplificatori esterni autoalimentati in modo da non chiedere all'alimentatore dello Spectrum maggiore energia.

Come al solito, ci ha pensato la Tenkolek mettendo a punto una minuscola unità dalle caratteristiche davvero eccellenti.

Dalla fotografia, potete constatare che il Sound Box è assai elegante nel suo contenitore nero in tutto e per tutto simile ad una cassa acustica in miniatura. Il collegamento allo Spectrum, semplicissimo, è schematizzato in figura 1. Si tratta di inserire nella presa jack EAR dello Spectrum, lo spinotto posto all'estremità dell'unico cavetto proveniente dal minibox e nella presa jack identica, di cui è dotato il box, la spina in arrivo dall'EAR del registratore. Accanto alla presa, sul retro del mobiletto, è presente un commutatore a slitta il quale, in posizione OFF, interrompe l'alimentazione dell'amplificatore e nello stesso tempo

stabilisce un bypass tra il registratore e lo Spectrum onde permettere il caricamento dei programmi da nastro. Naturalmente, in questa condizione, non si udrà alcun rumore in altoparlante ed il trasferimento dei dati avverrà nel massimo silenzio.

Commutando il deviatore su ON, si accenderà la spia rossa che si affaccia sul frontale e l'apparecchio applicherà qualsiasi segnale risulti applicato alla presa EAR del computer. In fase di caricamento, il "gracchiare" dei dati viene

reso con un buon livello, risultando persino un po' fastidioso: al contrario, gli involuppi sonori generati dallo Spectrum si pesentano brillanti esaltando in modo eccezionale lo svolgimento dei giochi.

L'alimentazione del Sound Box è

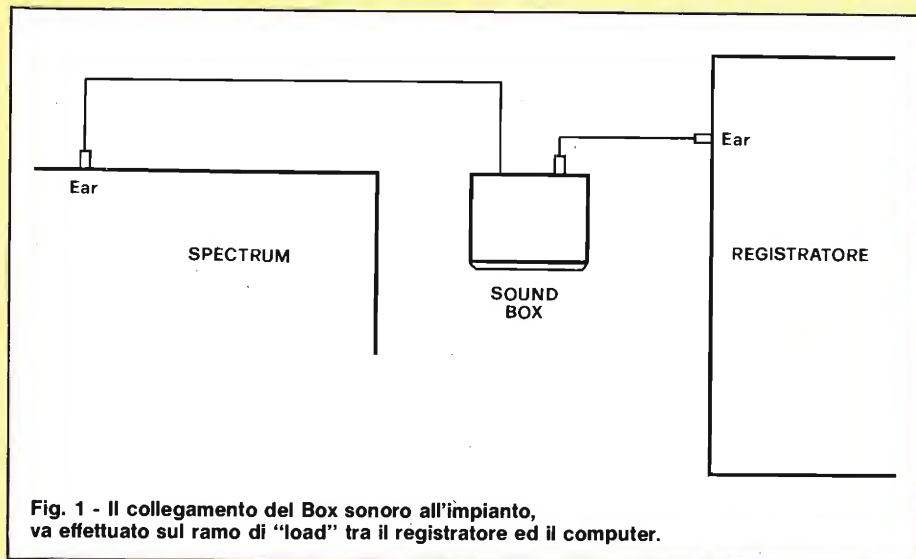


Fig. 1 - Il collegamento del Box sonoro all'impianto, va effettuato sul ramo di "load" tra il registratore ed il computer.



autonoma e viene assicurata da tre comuni batterie a stilo da 1,5 V poste in serie, da inserire, con polarità corretta, nell'apposito sportellino presente sempre sul retro. Considerando l'insignificante assorbimento a riposo e, in ogni caso, il consumo contenuto in regime di lavoro, la vita delle batterie è veramente lunga grazie anche alla tecnologia con la quale è stato studiato il circuito interno.

L'alimentazione a batterie è un notevole vantaggio in quanto evita all'utente il fastidio di tirare fili supplementari sempre scomodi e intralcianti dando all'impianto una sensazione di ordine e pulizia.

Per i più tecnici, diremo che si tratta di un amplificatore a tre transistori, il primo dei quali funge da adattatore d'impedenza e da preamplificatore a basso guadagno (il segnale su EAR è già di per sé abbastanza consistente).

Il segnale viene poi inviato ai due transistori rimanenti, collegati in simmetria complementare per innalzare il rendimento e ridurre, appunto, al minimo la corrente assorbita.

Avrete sicuramente notato la mancanza di una regolazione di volume esterna, la quale, di primo acchito, può anche sembrare una pecca immane mentre, al contrario, un tale controllo è qui perfettamente inutile in quanto il segnale fornito dallo Spectrum non è soggetto a sbalzi di livello mantenendo, entro certi limiti, una ampiezza costante su tutta la gamma delle frequenze audio. L'inutilità del volume esterno è ribadita anche dal fatto che l'audio ha caratteristiche impulsive e quindi è discontinuo in funzione delle operazioni dettate da programma. La regolazione del livello va quindi effettuata una tantum per mezzo del relativo trimmer fissato sul circuito stampato interno.

L'altoparlante ha dimensioni assai ridotte, ma è di qualità super con la sua sospensione particolare che gli conferisce doti indiscusse di brillantezza e di limpidezza.

Il connubio altoparlante super/stadio finale a simmetria complementare, garantisce un "sound" insolito particolarmente indicato nello svolgimento di

games, tanto da relegare in secondo piano quello che accompagna le diffuse "macchinette" dei bar.

Il Box, comunque, non si rivela utile solamente per scopi di svago o di divertimento, bensì anche per applicazioni didattiche. Supponete, ad esempio, di dover battere dei testi con l'aiuto del "Word Processor": alla pressione di ogni tasto, lo Spectrum emette un "blip" sulla cui utilità non vi sono dubbi per poter procedere velocemente alla stesura.

Con il nostro amplificatore i "blip" risultano perfettamente distinguibili anche se si battono tre o quattro tasti nel giro di un secondo.

Concludiamo richiamando, ancora una volta, l'attenzione sull'eleganza della "linea nera" Tenkolek che ha sicuramente nel Sound Box, il suo fiore all'occhiello.

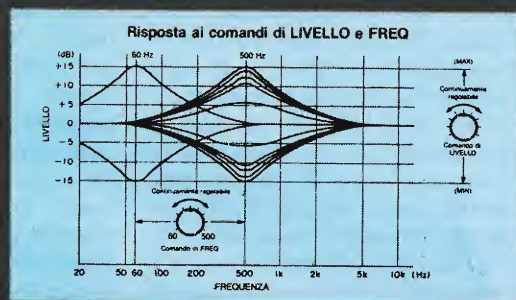
Il Sound box per Spectrum (SM 3010-03) viene spedito dalla EXELCO Via G. Verdi, 23/25 20095 Cusano Milanino (MI) al prezzo di L. 30.000 + L. 5.000 per spese postali.

V-2RX, V-4RX: GLI UNICI CON EQUALIZZATORE PARAMETRICO.



Ecco l'esclusiva novità che la TEAC presenta sui suoi nuovi registratori V-2RX e V-4RX:

- Un controllo totale e preciso sulle basse frequenze con punto di intervento tra 60 e 500 Hz con l'attenuazione o esaltazione di ± 15 dB.
- L'equalizzatore è attivabile durante la registrazione e la riproduzione o solo in riproduzione e permette di regolare la curva di risposta in funzione delle condizioni di riascolto, o delle caratteristiche del brano stesso.
- Riduttore di rumore DBX: il più efficace, affidabile e trasparente circuito di soppressione dei fruscii e di controllo della dinamica. Presente anche la posizione DISC per registrare i dischi codificati DBX.
- Alta tecnologia nelle testine: due in cobalto amorfo sul V-4RX, tre in permalloy sul V-2RX, rappresentano - a due livelli diversi - la medesima tecnologia avanzata.
- Due motori a controllo logico: dolce e accurato sistema di trasporto per la massima fedeltà della riproduzione e sicurezza del nastro.
- Contanastro digitale a microprocessore: consente la lettura istantanea del tempo di nastro fruito.
- Memoria operativa: funzioni di arresto, ripetizione e lettura memorizzabili per la più flessibile personalizzazione del programma d'ascolto.
- Sul V-2RX esiste anche la regolazione fine del Bias.



TEAC®

C'è una bomba a MILANO in Galleria Manzoni

LA\$VEGAS

**QUANDO NON TROVATE UN
GIOCO SPECIALE OD UN
PROGRAMMA PER VIDEOGIOCHI
O COMPUTER CORRETE
in GALLERIA MANZONI, 40**



novita'

edizioni **Jce**



**IL LIBRO DEL
MICRODRIVE SPECTRUM**
di IAN LOGAN

L'autore, un'autorità nel campo dei computers Sinclair, offre una spiegazione accurata di questo sistema di memorizzazione ad alta velocità come funziona, il suo potenziale per il BASIC e Linguaggio Macchina, le possibili applicazioni nel campo educativo e nel lavoro. Il libro comprende anche programmi dimostrativi ed una trattazione completa sull'Interface 1 pag. 146

Cod. 9001

L. 16.000

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Descrizione	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
IL LIBRO DEL MICRODRIVE SPECTRUM		L. 16.000	

Desidero ricevere il "LIBRO DEL MICRODRIVE SPECTRUM" indicato nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura ☐ sì ☐ no

Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:

☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione

☐ Contro assegno, al postino l'importo totale

AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso spedizione. Il prezzo è comprensivo di I.V.A.



edizioni **Jce**

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

contengono lettere discendenti, la sovrapposizione fra la sottolineatura e il peduncolo è praticamente inevitabile.

A questo proposito, si immagini la figura 4 con una "g" al posto della "d"! Continuando invece a salire con il numero di punti sulla matrice verticale, consideriamo ora una 12 punti. Qui svaniscono tutte le limitazioni precedentemente descritte (o quasi, per qualche stampante rimane il problema del "sottolineato" che tocca le discendenti ...), aumenta la "bellezza" del carattere che risulta più "pieno" e "definito" e sono generalmente possibili anche le cosiddette "SUPER" e "SUB" scritture, microcaratteri di dimensioni incredibilmente contenute (1,7 mm verticale x 1,2÷1,5 mm orizzontale) che cominciano a trovare applicazioni anche al di fuori dell'area informatica, e precisamente nel settore della marcatura industriale (figura 5).

Fra i requisiti da soppesare "criticamente" nella valutazione e scelta di una stampante, quelli che elenchiamo qui di seguito vanno senz'altro annoverati fra gli indispensabili:

a) Precisione dell'avanzamento riga (LINE FEED) e sua varietà. Dipende essenzialmente dalla bontà del motore passo-passo adibito a questa funzione e dai tempi di smorzamento delle sue oscillazioni.

b) Interruttori di inizio e fine riga, un tempo microswitch meccanici ed oggi sempre più forcelle ottiche di elevata precisione.

c) Sensori di fine carta con blocco automatico della stampa e trasmissione di un segnale acustico (ronzatore) o ottico (lampeggio di un led).

È di enorme utilità evitando che, terminata la carta, gli aghi possano impattare direttamente sul rullo danneggiandosi. Sono invece da

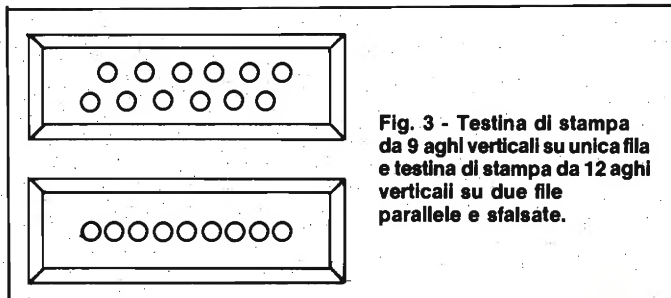


Fig. 3 - Testina di stampa da 9 aghi verticali su unica fila e testina di stampa da 12 aghi verticali su due file parallele e sfalsate.

considerare solo in funzione di determinati utilizzi specifici i requisiti che seguono:

a) Stampa bidirezionale, che consente al completamento della stampa di una riga e dopo l'invio di un LINE FEED, la stampa della riga successiva in senso inverso.

b) Memoria di buffer, che consente la trasmissione dati dal computer alla stampante ad alta velocità. Due vantaggi: il computer riversa i dati sul buffer della stampante si libera e non deve più gestire il tempo di attesa fra un carattere e il successivo (ciò che dovrebbe fare in assenza di buffer rimanendo occupato e sottraendosi ad altri servizi); la stampa procede a ritmo uniforme evitando di sottoporre le meccaniche di stampa a stress continui di rallentamenti e accelerazioni. Un buffer minimo (160-180 bytes) è in ogni caso indispensabile per la gestione della bidirezionalità: vanno infatti "immagazzinati" i caratteri da stampare in senso inverso che il microprocessore della stampante s'incaricherà di leggere al contrario.

c) Ottimizzazione del percorso di stampa, una tecnica guidata da firmware (programma di controllo interno) che permette di scegliere il percorso migliore per la testa di stampa in modo tale di minimizzare i tempi di posizionamento e aumentare la velocità.

d) Capacità grafiche, intese

come possibilità di output grafica al di fuori dei caratteri e simboli contenuti nel generatore di caratteri. Esistono stampanti che prevedono "routine" di grafica a bordo e altre, la maggioranza, dove la grafica è ottenibile mediante l'indirizzamento punto a punto del singolo dot.

La quasi totalità delle stampanti a basso/medio costo sul mercato, anche se bidirezionali, esegue la grafica in senso monodirezionale.

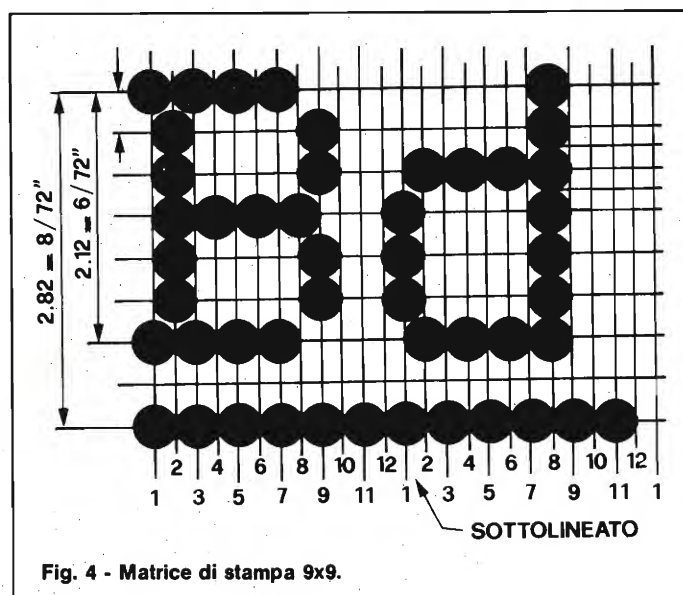


Fig. 4 - Matrice di stampa 9x9.

le; solo negli ultimi tempi un costruttore ha proposto una macchina in grado di eseguire anche la grafica in bidirezionale.

L'enorme diffusione della piccola e media informatica, ha modificato radicalmente la geografia dell'utenza di stampanti: dal tradizionale centro di calcolo, l'utilizzo

delle stampanti va spostandosi soprattutto all'ambiente d'ufficio e all'ambiente domestico (uso hobbystico/semiprofessionale).

Facilità d'impiego e assistenza tecnica preventiva non necessaria sono normalmente richieste a queste periferiche. Il livello qualitativo medio delle stampanti ad aghi proposte dall'attuale mercato soddisfa appieno queste esigenze, l'affidabilità è da considerarsi mediamente elevata grazie alla progressiva riduzione dell'area elettromeccanica del prodotto a vantaggio di quella elettronica. Il difetto più evidente che si imputa alle stampanti ad aghi è quello della rumorosità, una sorta di pesante fardello che queste periferiche si trascinano dalla loro prima comparsa sul mercato.

Molto è stato fatto anche in questo senso, intervenendo adeguatamente sulle meccaniche e migliorando le custodie con l'impiego di materiali altamente insonorizzanti. L'inquinamento "da rumore" prodotto dalle printer ad aghi può oggi considerarsi praticamente sconfitto.

A parte qualche eccezione (macchine di vecchia tecnologia costruttiva), oggi il rumore è mediamente contenuto al di sotto di 60/65 dB. Interessantissima, a questo riguardo, la tecnologia di stampa "hammer" (martelletto), che con prestazioni velocistiche prossime ai 500 CPS, mantiene il rumore ad un livello inferiore ai 60 dB. Questo sarà l'argomento del nostro prossimo incontro.

```
/0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~"
/0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ
/0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~"
/0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNQRSTUUVWXYZ
```

Fig. 5 - Esempi di stampa.

Passi avanti nella telefonia



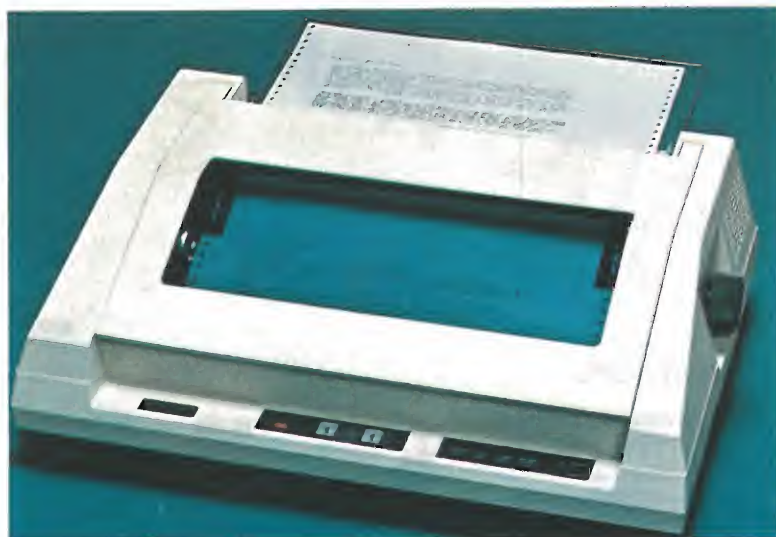
315 HUDSON STREET, NEW YORK, N.Y. 10013

IL NUOVO MONDO DELLE BUSINESS PRINTER: SEIKOSHA BP 5420

Con l'avvento della Business Printer 5420, Seikosha entra di prepotenza nella fascia medio-alta di utenza di stampanti seriali a matrice di punti. Le prestazioni di questa periferica altamente professionale, arricchita da un buffer di 18 k byte, rappresentano il compendio ideale fra una velocissima stampante seriale a matrice e una stampante a margherita.

La BP5420 è infatti una stampante duale: l'originale meccanismo di stampa concepito da Seikosha consente prestazioni elevatissime in Data Processing Mode (420 CPS) e altrettanto inusitate nella produzione di Correspondence Character Quality (104 CPS).

Massima affidabilità, rumorosità sorprendentemente contenuta e sicurezza sono garantite dall'utilizzo di una tecnologia di stampa unica che esclude l'usura tipica riscontrabile negli aghi e negli elettromagneti necessari per lanciarli, consentendo un dimensionamento meccanico ottimale della testa migliorandone nettamente robustezza e durata.



SCHEDA TECNICA

- Stampante ad impatto a matrice di punti da 136 colonne
- Matrice di stampa 9x8 (densità 10 cpi) e 17x16 (densità 10 cpi in esecuzione carattere corrispondenza o italico)
- Percorso di stampa bidirezionale con ottimizzazione del percorso (anche in stampa grafica)
- Capacità grafiche: bit image standard n (orizzontale) x 8 (verticale) (n = 816) e bit image alta risoluzione n (orizzontale) x 16 (verticale) (n=1632)
- Possibilità ripetizione automatica di un carattere grafico
- Velocità 420 caratteri/secondo (104 caratteri/secondo con matrice 17x16 in esecuzione carattere corrispondenza)
- Caratterizzazione: 10, 12 e 16 cpi e relativi espansi; 10 e 12 cpi in corrispondence quality e relativi espansi; 10 cpi italico e relativo espanso; super e sub scritture in densità 20 cpi e relativi espansi; set di carattere proporzionale; sottolineato
- Interfacce: parallela centronics e seriale RS232C
- Alimentazione carta: trattori (larghezza modulo continuo variabile da 5 a 15,5") e frizione (larghezza foglio singolo fino a 11")
- Stampa 1 originale e 4 copie
- Set di 95 caratteri ASCII e 64 caratteri e simboli europei
- 4 Generatori di caratteri nazionali selezionabili via dip switch
- Consumo 55W (standby) o 175W (stampa)
- Livello di rumore: inferiore a 60 dB
- Durata di vita testa: 500 milioni di caratteri
- MTBF: 800 ore (esclusa vita testa)
- MTTR: 30 minuti
- Peso: 23 Kg.
- Dimensioni: 405 (prof.) x 595 (largh.) x 185 (alt) mm; prof. 580 con separatore carta
- Nastro: colore nero su cartuccia dedicata

con l'Electronica e il
**Sperimentare
Computer**

OFFERTO DALLA RIVISTA:

18° SALONE INTERNAZIONALE DELLA MUSICA
E HIGH FIDELITY

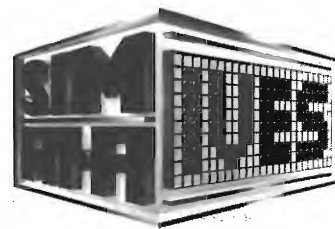
4° SALONE INTERNAZIONALE VIDEO
ED ELETTRONICA DI CONSUMO

6-10 Settembre 1984 • Fiera di Milano
INGRESSO: Via Spinola (P.ta Meccanica) ORARIO: 9.00-18.00



SCONTO DI L. 1.000 AI LETTORI DI:
Questo biglietto **non è valido** per l'ingresso al settore
broadcasting (Pad. 42) riservato agli operatori economici

Ne è vietata la vendita (art. 34 D.P.R. 640 del 26/10/19)





OLIVETTI OPE

Presentata ad Hannover la nuova DM 580, una stampante da 132 colonne con velocità di 160 CPS, grafica, in grado di produrre anche near letter quality. Equipaggiata con trattore e frizione, prevede un ampio set di interfacce che la rendono collegabile ai computer più diffusi sul mercato.

FUJITSU

Con i suoi 80 CPS, la SP830 recentemente presentata si pone fra le più veloci stampanti a margherita del mondo. Corredata di una vasta gamma di interfacce, si presta a collegamenti generalizzati verso stazioni di elaborazione testi e computer orientati all'impiego d'ufficio.

HEWLETT-PACKARD

Sarà disponibile da settembre e costerà circa un milione di lire la nuova HP-THINK JET (Thermo-Ink-Jet) Printer. Trattasi di una "piccolissima" (2,5 Kg, massima larghezza carta 8 1/2 pollici) da 150 CPS con matrice 11x12, grafica, che dovrebbe contribuire ad avvicinare gli utenti di printer ad una tecnologia sofisticata e verso la quale si nutrono ancora non poche perplessità. I risultati migliori, come sempre quando si parla di ink jet, sono garantiti solo dall'utilizzo di carta trattata.

SEIKOSHA

Quasi a ribadire la ferma intenzione di entrare anche nella fascia medio-alta delle printer, è stata presentata ad Hannover la BP5200, stampante da 136 colonne con velocità di stampa di 200 CPS che si affianca alla BP5420 (420 CPS). Dall'identico aspetto della sorella maggiore, anche la BP5200 è una macchina duale, in grado di produrre "letter quality" a 100 CPS.

Stampa in bidirezionale con ottimizzazione del percorso (anche in grafica!) alimentazione con fogli singoli e moduli continui, interfacce standard seriale RS232C e parallela Centronics, questa macchina uscirà sul mercato italiano ad un prezzo "end user" al di sotto di due milioni di lire!

MPI

Presentata una nuova stampante, SPRINTER, da 80 colonne con velocità di 160 CPS, con meccanismo di stampa ad aghi, 5 set di caratteri, interfaccia parallela standard, alimentazione carta a trattore e frizione, capacità grafiche, memoria di buffer di 4 Kbyte, possibilità di programmare un generatore di caratteri da parte dell'utente. Disponibili come opzionali espansioni di buffer fino a 68 Kbyte, interfacce RS232C e IEEE 488.

SEIKO

Video-Printer VP95 è il nome della nuova stampante a carta termica presentata alla Hannover Messe della Seiko, in grado di produrre in un tempo massimo di 18 secondi la copia di una pagina di video con una qualità di stampa eccellente. La risoluzione può essere scelta secondo quattro gradi tanto in senso verticale quanto in senso orizzontale. La carta termica utilizzata è in rotoli da 60 m con larghezza 216 mm.

SEIKOSHA

Presentata al CeBIT di Hannover la nuova BP5420 I (Personal Computer IBM compatibile). Questo modello, una versione modificata della BP5420A, consente la massima compatibilità con il PC IBM, in aggiunta alle abituali "performances" della BP5420.

QUALIFICA (A)

- ☐ 1 Fabbricante
- ☐ 2 Rapp. o Filiale
- ☐ 3 Importatore
- ☐ 4 Grossista o negoziante
- ☐ 5 Riparatore
- ☐ 6 Utilizzatore
- ☐ 8 Rivista di settore
- ☐ 9 Associazione di categoria

ATTIVITÀ (B)

- ☐ 1 Amatoriale
- ☐ 3 Designer
- ☐ 6 Editore
- ☐ 9 Insegnante
- ☐ 10 Impresario
- ☐ 11 Musicista
- ☐ 13 Studente
- ☐ 14 Tecnico
- ☐ 15 Titolare
- ☐ 17 Disc-jockey

SETTORI DI INTERESSE (C)

- ☐ 1 Strumenti musicali
- ☐ 2 Alta Fedeltà
- ☐ 3 Musica incisa
- ☐ 4 P.A. System
- ☐ 5 OM - CB
- ☐ 6 Videosistemi
- ☐ 7 Personal Computer
- ☐ 8 Attrezzature per discoteche
- ☐ 10 Radio-TV
- ☐ 11 Elettronica di consumo
- ☐ 12 Autoradio
- ☐ 13 Videotel
- ☐ 14 Telecomunicazioni
- ☐ 15 Broadcasting
- ☐ 16 Videogiochi
- ☐ 17 Televideo
- ☐ 18 Edizioni tecniche e musicali

cognome / surname
nome / christian name

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ditta / company

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

indirizzo / address

- ☐ della ditta / of company
- ☐ privato / private person

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

cap / postal code
città / town

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

nazione / country

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

INVITO DA PRESENTARE ALLA BIGLIETTERIA

Presentando questo tagliando interamente compilato **alla biglietteria** si ha diritto all'acquisto di un biglietto di ingresso al prezzo ridotto di

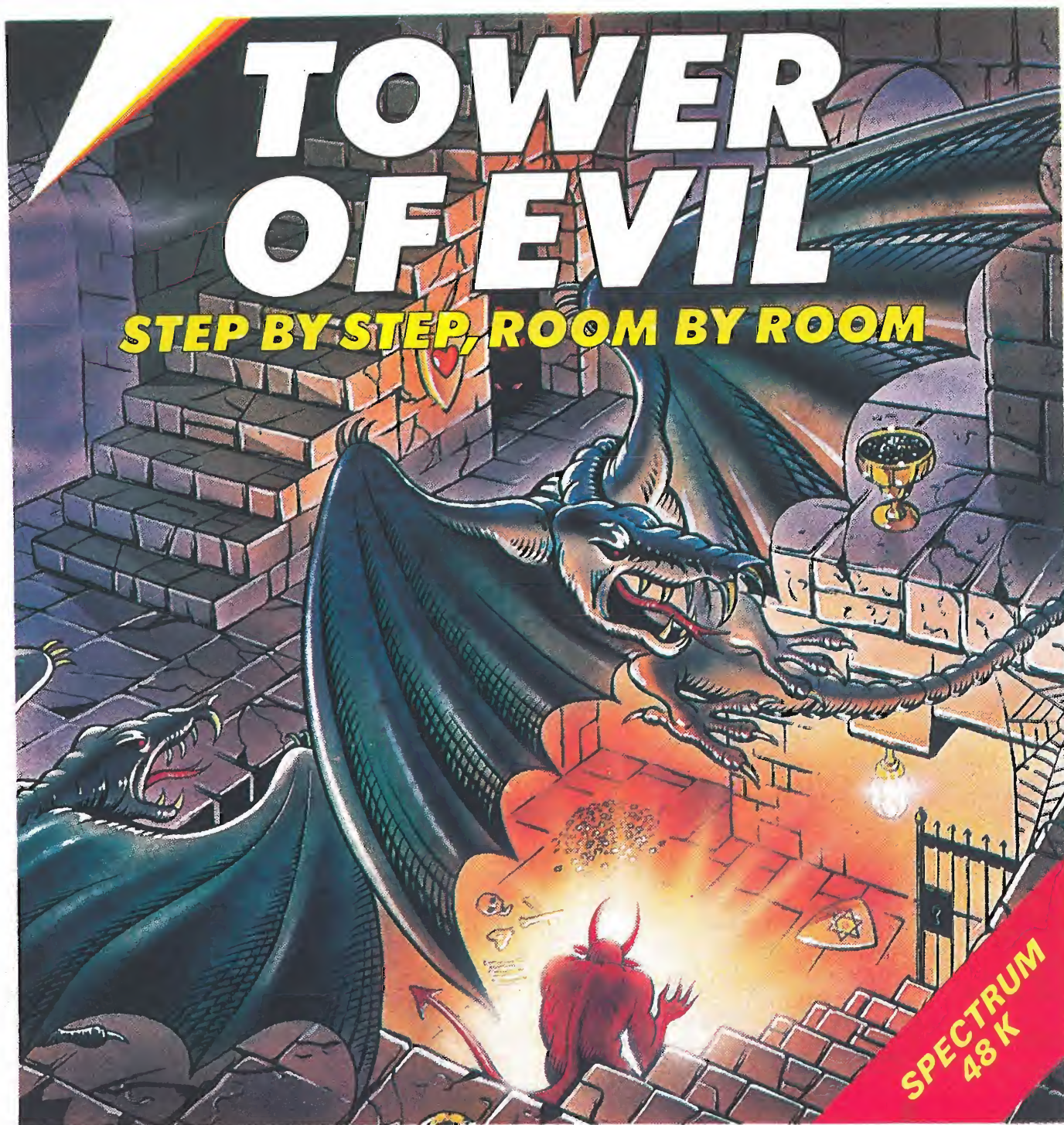
L. 4.000

SINCLUB

7/8

Mensile d'informazione sul

SINCLAIR



TOWER OF EVIL

STEP BY STEP, ROOM BY ROOM

**SPECTRUM
48 K**

STRUMENTI DI MISURA DIGITALI



TM 354

MULTIMETRO DIGITALE TASCABILE

- 3 1/2 Digit LCD con indicatori di polarità e fondo scala portate
- Controllo diodi
- Alimentazione: 1 batteria 9 V
- Dimensioni: 155x75x30

cod. TS/2084-00

PORTATE	PRECISIONE
Tensioni c.c.: 2V - 20V - 200 V	$\pm 0,75\%$
1000 V	$\pm 1\%$
Tensioni c.a.: 200V - 500V	$\pm 1\%$
Correnti c.c.: 2mA - 20mA	$\pm 1\%$
200mA - 2 A	
Resistenze: 2 k Ω - 20 k Ω	$\pm 0,75\%$
200 k Ω - 2 M Ω	

TH 301

TERMOMETRO DIGITALE TASCABILE

- Display LDC
- Campo di misura: $-50^{\circ}\text{C} \div +750^{\circ}\text{C}$
- Risoluzione: 1°C
- Precisione: $\pm 0,5\% + 1^{\circ}\text{C}$

- Impedenza di ingresso: 10 M Ω
- Indicatore di batteria scarica
- Alimentazione: 1 batteria 9 V
- Dimensioni: 155x75x30

cod. TS/2050-00

PFM 200 A

FREQUENZIMETRO DIGITALE TASCABILE

- 8 Digit LED
- Frequenza: 20 Hz \div 10 MHz
- 5 MHz \div 200 MHz
- Sensibilità: 10 mV
- Ingresso (BNC): 1 M Ω -0 dB/ -20 dB

- Risoluzione: 0,1 Hz \div 1 KHz
- Alimentazione: 1 batteria 9 V
- Alimentazione esterna: 6 V \div 15 Vc.c. -100 mA
- Dimensioni: 157x76x32

cod. TS/2113-10

TG 105

GENERATORE DI FUNZIONI DA LABORATORIO

- Campo di frequenza: 5 Hz \div 5 MHz in 6 commutazioni
- Onde quadre: 5 Hz \div 5 MHz
- Periodo: 200 nS \div 200 mS
- Ampiezza impulsi: 100 mS \div 100 mS
- Trigger c.c.: 5 MHz
- Tensione uscita: 50 Ω - 0 \div 1 V e 0 \div 10 V
- Sincronismo: TTL
- Alimentaz.: 220-240 V - 50 \div 60 Hz
- Dimensioni: 255x150x50

cod. TS/2106-00

TF 200

FREQUENZIMETRO DIGITALE DA LABORATORIO

- 8 Digit LCD
- Gamma di frequenza: 10 Hz \div 200 MHz in 2 portate
- Risoluzione: 100 Hz \div 0,01 Hz
- Sensibilità: 20 mV RMS
- Onda sinusoidale 10 Hz \div 20 Hz
- Periodo: 10 Hz \div 20 MHz
- Totalizzatore: 10^8 + fuoriscaia entro 10 Hz \div 20 MHz
- Alimentazione: 6 batterie 1/2 torcia 1,5 V
- Dimensioni: 255x150x50

cod. TS/2114-00

TM 351

MULTIMETRO DIGITALE DA LABORATORIO

- 3 1/2 Digit LCD con indicatori di polarità, fondo scala e batterie scariche
- Prova diodi
- Alimentazione: 6 batterie 1/2 torcia 1,5 V
- Dimensioni: 255x150x50

PORTATE	PRECISIONE
Tensioni c.c.: 200 mV - 2V	$\pm 0,1\%$ della lettura +1 Digit
20V - 200V - 1000V	
Tensioni c.a.: 200mV - 2V - 20V	$\pm 0,5\%$ della lettura +2 digit
200V - 750V	
Correnti c.c.: 200 μ A - 2 mA	$\pm 0,3\%$ della lettura +1 digit
20 mA - 200 mA	
2 A	
Corrente c.c. 10 A	$\pm 2\%$ della lettura +2 digit

PORTATE	PRECISIONE
Correnti c.a.: 200 μ A - 2 mA	$\pm 1\%$ della lettura + 2 digit
20 mA - 200 mA	
2 A	
Corrente c.a.: 10 A	$\pm 2,5\%$ della lettura + 2 digit
Resistenze: 200 Ω - 2 k Ω	$\pm 0,2\%$ della lettura + 1 digit
20 k Ω - 200 k Ω	
2 M Ω	
Resistenza: 20 M Ω	$\pm 1\%$ della lettura +1 digit

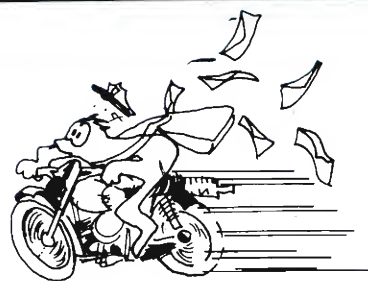
cod. TS/2080-00





Sommario

CONCORSO SINCLAIRISTI	81
JUNIOR	92
● Namtir raiders	
● Jumping jack	
● The birds and the bees	
SOFTWARE APPLICATIVO	94
● Print utilities	
● Matematica 1	
● VU-File	
● Bilancio familiare	
● Travi IPE	
SOFTWARE FAI DA TE	104
● Agenda	
● Conto corrente	
● Un po' di geometria con i Sinclair	
● Spectrum e numeri complessi	
● Risoluzione delle equazioni lineari	
● Controllo del codice fiscale - Sistemi lineari	
● Caccia al tesoro	
● Datafile	
● Classifica decibinario	
PERIFERICHE	124
● Microdrive	
● Sintetizzatore vocale per Spectrum	
UTILITA'	128
● Figure colorate	
● Cancella linee	
● Save più veloce	
● Multiprogrammazione	
LINGUAGGI	136
● Il Basic dello Spectrum	
● Linguaggi lisp	
LINGUAGGIO MACCHINA	142
● Istruzioni di Load	
RECENSITI PER VOI	146
● Quaranta delle migliori routines di codice macchina per lo Spectrum, con testo esplicativo	
● Come creare giochi Arcade con lo ZX Spectrum	
● Applicazioni di codice macchina per lo ZX Spectrum	
● Intelligenza artificiale sullo Spectrum	
LA BANCARELLA SINCLUB	148
RUBRICHE	
● I nuovi Sinclairclub	150
● La posta	152



Lo Spectrum per disegnare

Le capacità grafiche dello Spectrum sono ben note; con la sua risoluzione e i suoi colori, nonché grazie alla facilità dei comandi per realizzare i disegni, dà del filo da torcere alle più potenti macchine esistenti sul mercato.

Fra le periferiche, che rendono un computer uno strumento per disegnare vi sono le tavolette grafiche, di vario tipo e precisione.

Facili da usare, consentono l'avvicinamento al computer anche ai principianti, e a chi considera il computer uno strumento di lavoro, non per programmare.

La tavoletta grafica che abbiamo provato per voi è la GRAFPAD.

L'avvenimento era però troppo importante per limitare la diffusione dei risultati della prova al pur vasto pubblico dei sinclairisti.

Per questo motivo, l'articolo è pubblicato nelle prime pagine della rivista.

Leggetelo attentamente, rimarrete sorpresi della grafica realizzabile con lo Spectrum.

Nell'articolo vengono presentate delle immagini, realizzate anche con programmi che emulano la tavoletta grafica, in particolare PAINT-BOX.

Le eccezionali immagini della Ferrari, della moto, o della copertina di Vogue, sono gli SCREEN\$ dimostrativi di questo programma.

Da parte nostra, abbiamo abusato della tavoletta grafica nella realizzazione dei programmi per il "67 Giro d'Italia".

Le immagini, pur ottenute in un tempo relativamente breve e tenendo presente la necessità di renderle comprensibili nel corso di una trasmissione televisiva, erano più che sufficientemente dettagliate.

In ogni caso, esaminando questi disegni, e i giochi di immagine quali la testata di JET PACK con l'omino invertito, si può rendere conto del livello di perfezione, ormai disponibile sugli home, o meglio sui Sinclair.

In particolare, una breve analisi del costo prezzo/prestazioni dell'insieme Spectrum-Grafpad, che con l'aggiunta di un Interface 1 e di un microdrives sfiora il milione e mezzo, dà ancora una volta ragione a noi, a chi cioè fra la miriade di micro ormai disponibili sul mercato ha scelto lo Spectrum.



APPUNTI DI ELETTRONICA

È una validissima opera che permette di comprendere in forma chiara ed esauriente i concetti fondamentali dell'elettronica. Questa collana si compone di 10 volumi di cui 5 già pubblicati. Tutti i volumi sono corredati da formule, diagrammi ed espressioni algebriche.

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 1

Elettricità, fenomeni sinusoidali, oscillazioni, tensioni, corrente continua e alternata, resistenza statica e differenziale. Pag. 136
Cod. 2300 L. 8.000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 2

Elettromagnetismo, forze magnetiche, flusso magnetico, riluttanza, induzione elettromagnetica, magnetostatica, elettrostatica. Pag. 88
Cod. 2301 L. 8.000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 3

Resistenza e conduttanza, capacità, induttanza, caratteristiche a regime alternato. Pag. 142
Cod. 2302 L. 8.000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 4

Concetto di energia, energia elettrica e magnetica, potenza, trasformazione e trasmissione dell'energia, amplificazione e attenuazione. Pag. 80
Cod. 2303 L. 8.000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 5

Principi di KIRCHHOFF, teoremi di THEVENIN e NORTON, circuiti passivi e reattivi. Pag. 112
Cod. 2304 L. 8.000

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Descrizione	Cod.	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 1	2300		L. 8.000	
APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 2	2301		L. 8.000	
APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 3	2302		L. 8.000	
APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 4	2303		L. 8.000	
APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 5	2304		L. 8.000	

Desidero ricevere i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA

Partita I.V.A.

PAGAMENTO:

☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione

☐ Contro assegno, al postino l'importo totale

AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

ONE HUNDRED STEPS TO LONDON

Fantastico

CONCORSO

per tutti i SINCLAIRisti

CONCORSO SINCLUB 1^a FASE

La prima fase del concorso Sinclub è dunque cominciata; in questo numero presentiamo i tre programmi scelti dalla nostra commissione. Dobbiamo dire che siamo rimasti piacevolmente stupiti dalla quantità e dalla qualità dei programmi ricevuti, per non parlare poi delle numerose lettere e delle telefonate di suggerimenti, di chiarimenti ed altro che quasi quasi hanno messo in crisi la nostra redazione. In questo numero continua l'operazione ta-

sinclub
il club dei sinclair club

gliando; tutti i lettori sono coinvolti e potranno partecipare all'estrazione mensile dei nostri fantastici premi, semplicemente compilando il tagliando posto nell'ultima pagina dell'inserto riservato al concorso. Importantissimo è indicare nel tagliando il titolo del programma che giudicate migliore. Infatti il programma più votato mensilmente entrerà nella fase finale, nella quale i sei programmi vincitori della prima fase si daranno battaglia aperta per conquistare i favolosi premi del nostro concorso.

REGOLAMENTO

- 1) I programmi devono girare su Spectrum 16/48 K.
- 2) I programmi devono essere scritti in linguaggio Basic.
- 3) Se i programmi contengono parti in linguaggio Macchine, queste devono essere inserite in memoria con dei Poke dal programma Basic.
- 4) I programmi possono trattare qualsiasi argomento.
- 5) Da Giugno a Dicembre 1984 verranno pubblicati sulla rivista Sperimentare con l'Elettronica e il Compu-

ter, i quattro programmi migliori scelti mensilmente da un'apposita commissione.

- 6) I lettori saranno chiamati ad esprimere le loro preferenze sui quattro programmi di volta in volta pubblicati utilizzando il tagliando (vedere tabella qui a lato).

- 7) Ogni Sinclairista potrà partecipare al Concorso con più programmi.

- 8) Ogni mese fra i lettori che avranno inviato il tagliando sarà estratto un Computer Sinclair ZX Spectrum 16 K.

- 9) Nei casi di parità tra i programmi verranno favoriti i programmi realizzati dal Sinclair Club affiliati al Sinclub.

- 10) I programmi devono essere memorizzati su cassetta e devono essere spediti alla redazione di Sperimentare con l'Elettronica e il Computer al seguente indirizzo:

J.C.E. - CONCORSO SINCLUB
VIA DEI LAVORATORI, 124
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

- 11) I programmi inviateci rimarranno ad uso esclusivo della J.C.E.

APPROSSIMAZIONE POLINOMIALE *di Massimo Canese (La Spezia)*

Il programma che segue risponde a questo quesito: Dati n punti distinti e i corrispondenti valori $f(x)$, determinare l'equazione di un polinomio di grado k ($k \leq n$) che approssima questi valori.

Tale problema può capitare in svariate applicazioni, per es.:

- per applicazioni matematiche
si conoscono alcuni punti e si vuol calcolare una funzione che li approssima, per esempio una retta ($k=1$) o una parabola ($k=2$);
- per applicazioni commerciali
i punti e i rispettivi valori rappresentano dati osservati riguardanti per esempio le vendite di un certo prodotto rilevate in vari periodi. Il polinomio di approssimazione dà una stima più o meno accurata dell'andamento delle vendite.

Descrizione del programma.

Il programma per determinare i coefficienti del polinomio si basa sul metodo dei Minimi Quadrati; i dati cercati sono la soluzione di un sistema lineare di $k+1$ equazioni in $k+1$ inco-

gnite (k è il grado del polinomio di approssimazione). La parte matematica di questo procedimento è tralasciata, in quanto risulta abbastanza complessa e di scarso interesse per la maggior parte degli utenti; la spiegazione di questo metodo è comunque reperibile in qualsiasi testo di calcolo numerico. Il grado del polinomio è limitato a 9, si possono cioè approssimare polinomi al più di 9° grado.

Commenti al listato.

- 1000 - 1080 Memorizzazione caratteri speciali
- 1090 - 1120 Inizializzazione array
- 1130 - 1180 Input dati del problema
- 1190 - 1250 Preparazione matrici per la risoluzione del sistema
- 1270 - 1320 Visualizzazione coefficienti del polinomio cercato
- 1330 - 1390 Calcolo di $P(X)$ per i punti richiesti
- 1400 - 1540 Risoluzione sistema lineare $AX=B$
- 1550 - 1580 Stampa su ZX-Printer dei coefficienti trovati

Il programma è registrato in Autostart, per farlo ripartire premere: RUN oppure RUN 1090.

Coefficienti del polinomio

$P(x) = a_0 x^n + a_1 x^{n-1} + \dots + a_{n-1} x + a_n \quad (n=3)$

$a_0 = 0.3333204$
 $a_1 = -4.4283762$
 $a_2 = 20.951442$
 $a_3 = -26.055716$

```
1000 CLS
1010 DIM w(8)
1020 FOR i=1 TO 12: READ g$
1030 FOR j=1 TO 8: READ w(j): PO
KE USR g$+j-1,w(j)
1040 NEXT j: NEXT i
1050 LET s$="P(x)=a0x^n+a1x^n-1+...
+a(n-1)x+a(n)"
1060 DATA "a",48,72,72,72,48,0,0
,0,"b",32,96,32,32,0,0,0,"c",
32,80,16,32,112,0,0,0,"d",96,16,
32,16,96,0,0,0
1070 DATA "e",16,48,80,120,16,0,
0,0,"f",112,64,112,16,96,0,0,0,"
g",112,64,112,80,112,0,0,0,"h",1
12,16,32,64,64,0,0,0
1080 DATA "i",112,80,32,80,112,0
,0,0,"j",112,80,112,16,112,0,0,0
,"k",0,112,80,80,80,0,0,0,"l",1,
227,161,173,161,0,0,0
1090 PRINT AT 3,0;"Grado polinom
io (k=10) = ";: INPUT k: IF k>10
THEN GO TO 1090
1100 PRINT k
1110 PRINT AT 5,0;"Numero dati a
disposizione = ";: INPUT n: PRI
NT n: PAUSE 60
```

```
1120 DIM m(n,k+1): DIM f(n): DIM
a(k+1,k+1): DIM b(k+1): DIM x(k
+1)
1130 CLS: PRINT "X";TAB 15;"F(X)
": PRINT
1140 FOR i=1 TO n
1150 IF i-20*INT(i/20)=0 THEN C
LS: PRINT "X";TAB 15;"F(X)": PR
INT
1160 INPUT "X: ";m(i,k): PRINT T
AB 1;m(i,k);
1170 INPUT "F(X): ";f(i): PRINT
TAB 17;f(i)
1180 NEXT i
1190 FOR i=1 TO n: FOR j=1 TO k-
1
1200 LET m(i,j)=m(i,k)^(k+1-j):
NEXT j: LET m(i,k+1)=1: NEXT i
1210 FOR i=1 TO k+1: FOR j=1 TO
k+1: FOR z=1 TO n
1220 LET a(i,j)=a(i,j)+m(z,j)*m(
z,i)
1230 NEXT z: NEXT j: NEXT i
1240 FOR i=1 TO k+1: FOR z=1 TO
n
1250 LET b(i)=b(i)+m(z,i)*f(z):
NEXT z: NEXT i
1260 GO SUB 1400
1270 CLS: PRINT TAB 3;"Coeffici
enti del polinomio": PLOT 24,167
: DRAW 207,0: PRINT: PRINT
1280 PRINT s$;TAB 27;"(n=";k;">"
: PRINT
1290 FOR i=1 TO k+1: PRINT TAB 4
;"a";CHR$(144+(i-1));"=";x(i):
NEXT i
```



```

1300 PRINT AT 19,14;"stampante ("
1310 IF INKEY$="" OR INKEY$<>"s"
AND INKEY$<>"n" THEN GO TO 1310
1320 IF INKEY$="s" THEN GO SUB 1
550
1330 CLS : PRINT AT 2,4;"Calcolo
P(X) risultante";AT 16,4;"per u
scire premi <ENTER>": INPUT "X:
": LINE t$: IF t$="" THEN STOP
1340 LET xs=VAL t$: PRINT AT 5,2
;"X: ";xs;: LET pres=x(1)
1350 FOR i=2 TO k+1: LET pres=pr
es*xs+x(i): NEXT i
1360 LET pres=INT ((pres*10000+5
)/10)/1000
1370 PRINT TAB 15;"P(X): ";pres
1380 PAUSE 0: GO TO 1330
1390 STOP
1400 REM **RISOLUZIONE SISTEMA**
1410 LET kk=1
1420 LET piv=0
1430 FOR e=kk TO k+1: IF ABS (a(
e,kk))>piv THEN LET piv=ABS (a(e
,kk)): LET in=e
1440 NEXT e
1450 IF in=kk THEN GO TO 1490
1460 LET temp=b(kk): LET b(kk)=b
(in): LET b(in)=temp

```

```

1470 FOR u=1 TO k+1: LET temp=a(
kk,u)
1480 LET a(kk,u)=a(in,u): LET a(
in,u)=temp: NEXT u
1490 FOR q=kk+1 TO k+1: LET piv=
a(q,kk)/a(kk,kk): LET b(q)=b(q)-
b(kk)*piv
1500 FOR w=kk+1 TO k+1: LET a(q,
w)=a(q,w)-a(kk,w)*piv: NEXT w: N
EXT q
1510 LET kk=kk+1: IF kk<>k+1 THE
N GO TO 1420
1520 FOR e=k+1 TO 1 STEP -1: LET
x(e)=b(e): FOR d=k+1 TO e+1 STE
P -1
1530 LET x(e)=x(e)-x(d)*a(e,d):
NEXT d
1540 LET x(e)=x(e)/a(e,e): NEXT
e: RETURN
1550 LPRINT TAB 3;"Coefficienti
del polinomio": LPRINT
1560 LPRINT ss;TAB 27;"<n=";k;">
": LPRINT
1570 FOR i=1 TO k+1: LPRINT TAB
4;"a";CHR$(144+(i-1));"=";x(i):
NEXT i
1580 RETURN
1590 REM      0      1      n-1      n
1600 REM      a      b      l      k

```

MASTER MIND di Franco Quercioli (Firenze)

Vi invio un programma di MASTER MIND per SPECTRUM.

Non vi allego ne diagramma di flusso ne una particolareggiata descrizione perché entrambi notevolmente complessi (soprattutto il diagramma di flusso).

Come presentazione preferisco darvi una descrizione delle capacità del mio programma. Il mio algoritmo usa una procedura "MAI" identificabile, per cui l'avversario non può riuscire ad ottimizzare i suoi codici segreti. E si hanno i seguenti (a me pare ottimi) risultati:

- A) Numero mosse medio: 5 mosse
(ma si verifica con discreta frequenza, anche la soluzione in 4-3-2 o addirittura 1 mossa)
- B) Massimo numero tentativi registrati: 8 mosse
(una sola volta in oltre 50 giochi)
- C) Tempo medio: 16 sec.

(esclusa la prima mossa, sempre casuale, che avviene in tempo immediato)

- D) Tempo massimo (in assoluto e garantito) necessario per una mossa:

2,5 min.

(comunque raramente il computer supera gli 80 secondi)

Inoltre è da tener presente che il mio programma è composto da 176 linee e, tenendo conto della presenza, se pur limitata, di linee multi/istruzione, contiene circa 250 istruzioni.

Il tutto occupa 6,84 K bytes.

Posso dichiarare che il computer (col mio programma) risulta imbattibile; infatti, almeno per quel che mi riguarda, sono riuscito al massimo a pareggiare, ma al prezzo di un tempo medio per mossa molto superiore a quello necessario al computer. Va precisato infine che tutto il programma è realizzato esclusivamente in linguaggio BASIC.

```

10 REM Inizio programma
20 PRINT TAB 10; FLASH 1;"MAST
ER MIND": LET pc=0: LET pa=0: LE
T np=0
30 INPUT "Quante partite vuoi
fare?";np1
35 DIM b$(20,4): DIM n(20): DI
M b(20): LET nt=0

```

```

40 PRINT AT 10,0;"Adesso facci
o io il codice"
45 LET g$=""
50 FOR k=1 TO 4
60 LET e$=STR$(INT (RND*6)+1)
65 LET g$=g$+e$
70 NEXT k
80 INPUT "Fai il tuo tentativo

```



```

";s$: IF LEN s$<>4 THEN GO TO 80
:CLS
90 LET nt=nt+1: LET b$(nt)=s$:
LET d$=s$
100 FOR k=1 TO 4
110 FOR j=1 TO 4
120 IF g$(k)=d$(j) THEN LET b(n
t)=b(nt)+1: LET d$(j)="0": GO TO
140
130 NEXT j
140 NEXT k
150 FOR k=1 TO 4
160 IF g$(k)=b$(nt,k) THEN LET
n(nt)=n(nt)+1
170 NEXT k: LET b(nt)=b(nt)-n(n
t)
180 CLS: PRINT n(nt);" NERI":
PRINT: PRINT b(nt);" BIANCHI"
185 IF nt=20 AND n(nt)<4 THEN P
RINT AT 10,0;"Hai raggiunto il m
assimo numero di tentativi, BAST
A COSI', ora tocca a me": GO TO
200
190 IF n(nt)<4 THEN GO TO 80
200 LET pa=pa+nt
500 PAUSE 200
510 CLS: PRINT "Fai il tuo cod
ice"
1000 REM ROUTINE DEL DECIFRATORE
1010 DIM a$(6,1): DIM b$(10,4):
DIM f$(23,4): DIM n(10): DIM b(1
0)
1030 RESTORE 1160
1060 FOR k=1 TO 6
1070 LET a$(k)=STR$(INT (RND*6)
+1)
1080 LET a=0
1090 FOR j=1 TO k-1
1100 IF a$(k)=a$(j) THEN LET a=1
: LET j=k-1
1110 NEXT j
1120 IF a=1 THEN GO TO 1070
1125 NEXT k
1130 FOR k=1 TO 23
1140 READ q: LET f$(k)=STR$ q
1150 NEXT k
1160 DATA 1243,1324,1432,2134,32
14,4231
1170 DATA 1342,1423,2314,2431,31
24,3241,4132,4213
1180 DATA 2143,2341,2413,3142,34
12,3421,4123,4312,4321
1190 LET nt=1
1200 DATA 5555,6666
1210 DATA 5556,5666
1220 DATA 2222,3333,4444
1230 DATA 2266,3366,4466,2225,22
26,2666,3335,3336,3666,4445,4446
,4666,1111
1240 DATA 2256,2566,3356,3566,44
56,4566,1166,2255,3355,4455,1115
,1116,1666,2555,3555,4555
1250 DATA 1156,1566,2556,3556,45
56,1155,1555
1260 DATA 3334,3344,3444
1270 DATA 3345,3346,3445,3446,34
55,3456,1113,1114,1144,1333,1133
,2223,2244,2333,2444
1280 DATA 3456,1135,1136,1145,11
46,1335,1336,1355,1366,1445,1446
,1455,1466,2235,2236,2245,2246,2
335,2336,2355,2366,2445,2446,245
5,2466,1112,1122,1222
1290 DATA 1356,1456,2356,2456,11
25,1126,1225,1226,1255,1266
1320 DATA 1246,1346,2346,1124,11

```

```

34,1224,1244,1334,1344,2234,2334
,2344
1330 DATA 1236,1245,1345,2345,11
23,1223,1233
1340 LET b$(nt)=a$(1)+a$(2)+a$(3
)+a$(4)
1345 PRINT AT 21,0;"Batti un tas
to quando sei pronto": PAUSE 0:
CLS
1350 GO SUB 2000
1360 IF n(nt)=4 THEN GO TO 1940
1370 LET nb=n(nt)+b(nt)
1380 IF nb=4 THEN LET d$=b$(1):
GO TO 1700
1390 IF nb=3 THEN LET a1=1: LET
a2=2: LET a3=3: LET a4=5
1400 IF nb=2 THEN LET a1=1: LET
a2=2: LET a3=5: LET a4=6
1410 IF nb=1 THEN LET a1=1: LET
a2=5: LET a3=5: LET a4=6
1420 IF nb=0 THEN LET a1=5: LET
a2=5: LET a3=5: LET a4=6
1430 LET nt=2
1440 LET b$(2)=a$(a1)+a$(a2)+a$(
a3)+a$(a4)
1445 GO SUB 3000
1450 GO SUB 2000
1460 IF n(nt)=4 THEN GO TO 1940
1470 IF n(nt)+b(nt)=4 THEN LET d
$=b$(2): GO TO 1700
1480 LET h1=nb*4+n(nt)+b(nt)+1
1490 LET h$="0000020203131607031
6281000001207"
1500 LET h=VAL (h$(h1*2-1 TO h1*
2))
1510 IF h=0 THEN GO TO 1870
1520 RESTORE 1170+h1*10
1530 DIM c$(h,4)
1540 FOR k=1 TO h
1550 READ q: LET c$(k)=STR$ q
1560 NEXT k
1570 FOR k=1 TO h
1580 LET nt=nt+1
1590 LET b$(nt)=a$(VAL (c$(k,1))
)+a$(VAL (c$(k,2)))+a$(VAL (c$(k
,3)))+a$(VAL (c$(k,4)))
1600 GO SUB 3000
1610 IF et=1 THEN LET nt=nt-1: G
O TO 1650
1620 GO SUB 2000
1630 IF n(nt)=4 THEN LET k=h: NE
XT k: GO TO 1940
1640 IF n(nt)+b(nt)=4 THEN LET k
=h: LET d$=b$(nt)
1650 NEXT k
1660 IF n(nt)+b(nt)<>4 THEN GO T
O 1870
1700 REM IF esiste routine del de
cifratore
1705 RESTORE 1190-(n(nt)+1)*10:
LET z=(n(nt)=2)*6+(n(nt)=1)*8+(n
(nt)=0)*9
1710 FOR k=1 TO z
1720 READ q: LET f$(k)=STR$ q
1730 LET nt=nt+1
1740 LET e$=d$(VAL f$(k,1))+d$(V
AL f$(k,2))+d$(VAL f$(k,3))+d$(V
AL f$(k,4))
1750 LET h=nt-1
1760 FOR y=1 TO h
1770 IF e$=b$(y) THEN LET nt=nt-
1: LET y=h: NEXT y: GO TO 1860
1780 LET nn=0
1790 FOR j=1 TO 4
1800 IF e$(j)=b$(y,j) THEN LET n
n=nn+1

```



```

1810 NEXT J
1820 IF nn<>n(y) THEN LET nt=nt-
1: LET y=h: NEXT y: GO TO 1860
1830 NEXT y
1835 LET b$(nt)=e$
1840 GO SUB 2000: IF n(nt)+b(nt)
<>4 THEN LET k=z: GO TO 1860
1850 IF n(nt)=4 THEN LET k=z: NE
XT k: GO TO 1940
1860 NEXT k
1870 PRINT "Hai commesso un'erro
re di valu- tazione"
1880 INPUT "Vuoi la lista dei te
ntativi?";s$: CLS
1890 IF s$(1)="n" THEN GO TO 198
0
1900 FOR k=1 TO nt
1910 PRINT AT k,0;k;TAB 3;b$(k);
TAB 10;"neri ";n(k);TAB 20;"bian
chi ";b(k)
1920 NEXT k
1930 GO TO 1980
1940 LET pc=pc+nt: CLS
1950 PRINT "Punteggio computer
";pc: PRINT : PRINT "Puntegg
io avversario ";pa: PAUSE 250
1960 LET np=np+1: IF np<np1 THEN
GO TO 35
1965 IF pc<pa THEN PRINT AT 10,1
0; FLASH 1;"HO VINTO IO"
1970 IF pc>pa THEN PRINT AT 10,1
0; FLASH 1;"HAI VINTO TU"
1975 IF pc=pa THEN PRINT AT 10,1
0; FLASH 1;"PAREGGIO"
1976 STOP
1980 PRINT AT 18,0;"Dobbiamo rif
are il tentativo, quando sei p
ronto batti un tasto"
1990 PAUSE 0: GO TO 510
2000 REM Stampa tentativo
2010 PRINT "Il mio tentativo n.
";nt;" e ";b$(nt)
2020 INPUT FLASH 1;AT 2,0;"Quant
i neri? "; FLASH 0;n(nt);AT 0,0
; FLASH 1;"Quanti bianchi? "; F
LASH 0;b(nt)
2040 CLS : RETURN
2000 REM Subroutine di controllo
del tentativo con i precedenti
3010 LET et=0
3020 LET z=nt-1
3025 LET t=1
3030 FOR y=1 TO z

```

```

3035 IF z=1 THEN GO TO 3160
3040 IF b$(nt)=b$(y) THEN LET et
=1: LET y=z: GO TO 3240
3050 LET d$=b$(y)
3060 LET bb=0
3080 FOR j=1 TO 4
3090 FOR w=1 TO 4
3100 IF b$(nt,j)=d$(w) THEN LET
bb=bb+1: LET d$(w)="0": LET w=4
3110 NEXT w
3120 NEXT j
3140 IF n(y)+b(y)<>bb THEN LET e
t=1: LET y=z: GO TO 3240
3160 LET d$=b$(y)
3170 LET nn=0
3180 FOR j=1 TO 4
3190 IF b$(nt,j)=d$(j) THEN LET
nn=nn+1
3200 NEXT j
3220 IF n(y)=nn THEN GO TO 3240
3221 LET m=23
3222 IF nn>0 AND n(y)>0 THEN LET
m=(nn AND (nn<n(y)))+(n(y) AND
(n(y)<nn)): LET m=(14 AND m=1)+(
6 AND m=2)
3230 GO SUB 3500: IF et=1 THEN L
ET y=z
3240 NEXT y
3250 RETURN
3500 REM Sostituzione posizione cifre
e relativo controllo con tutti i
tentativi precedenti (in base a
n(int))
3510 FOR j=t TO m
3520 LET et=0
3530 LET e$=b$(nt,VAL (f$(j,1)))
+b$(nt,VAL (f$(j,2)))+b$(nt,VAL
(f$(j,3)))+b$(nt,VAL (f$(j,4)))
3540 FOR x=1 TO y
3550 LET d$=b$(x)
3560 LET nn=0
3570 FOR w=1 TO 4
3580 IF e$(w)=d$(w) THEN LET nn=
nn+1
3590 NEXT w
3600 IF n(x)<>nn THEN LET x=y: L
ET et=1
3610 NEXT x
3620 IF et=0 THEN LET t=j+1: LET
j=m: NEXT j: LET b$(nt)=e$: RET
URN
3630 NEXT j
3635 LET et=1
3640 RETURN

```

Ringraziamo tutti i nostri lettori che contribuiscono al concorso Sinclub inviando i loro programmi. Purtroppo non c'è posto per numerosissimi listati che dobbiamo dire tutti molto validi e quindi raccomandiamo un po' di pazienza ai nostri fedelissimi lettori. Per compensarli almeno in parte pubblichiamo in ordine d'arrivo alla nostra Redazione il primo elenco di tutti coloro che fino ad ora hanno inviato i loro programmi per il Concorso. Una preghiera infine, mandateci solo programmi su cassetta e non dimenticate l'indirizzo.

Corrado Ermacora
Gualtiero Mariani
Antonio Motta
Maurizio Marzi
Andrea Forni
Luigi Mongardi
Pierangelo Pieretto
Francesco Toscano
Sonia Bellotti
Carlo Sini
Giuseppe Guerrini
Vincenzo Settembre
Roberto Piola
Andrea Lombardo
Franco Quercioli
Barzanti Alberto
Aurelio Camuti
Tommaso Angelini

Milano
Roma
Milano
Roma
Milano
Imola
Bologna
Legnano
Legnano
Alghero
Bologna
Todi
Torino
Milano
Firenze
Bologna
Salerno
Roma

Bruno Fattori
Romolo Gagliardi
Giorgio Pirulli
Aldo Tanzi
Giacomo Bernasconi
Mauro Radaelli
Rodolfo Toscano
Santiago Berni
Elvio Cigini
Paolo Coretti
Flavio Battolla
Giorgio Borfiga
Mario Terzaghi
Massimo Canese
Nino Miano
Lapo Pieri
Lino Caputo
Mauro Rodato

Como
Milano
Fiesole
Bologna
Chiasso
Lecco
Legnano
Foligno
Chieti
Trieste
Roma
Torino
Travedona
Le Grazie
Gaggi
Firenze
Marigliano
Vicenza

CAMPIONATO DI SERIE A *di Andrea Lombardo (Milano)*

Questo programma, inviatoci dal nostro lettore Andrea, consente di memorizzare giornata dopo giornata i risultati delle partite di calcio del campionato di serie A.

Vengono quindi memorizzate tutte le partite sia dell'andata che del ritorno, e successivamente i risultati delle stesse. In qualunque momento è possibile verificare la situazione, che comprende la classifica, con gol subiti e fatti, le partite vinte, le partite perse...

È anche possibile visualizzare tutti i risultati di una singola squadra e altro ancora.

Spendiamo qualche parola di più su questo programma in quanto essendo lunghissimo sarà ribattuto da poche persone.

Purtroppo un programma complesso è in genere anche lungo.

Consigliamo tuttavia tutti i tifosi di calcio e soprattutto i giornalisti sportivi di fare un piccolo sforzo.

GIRONE DI ANDATA

1)	AVELLINO	-MILAN
2)	MILAN	-VERONA
3)	ROMA	-MILAN
4)	MILAN	-CATANIA
5)	JUVENTUS	-MILAN
6)	MILAN	-SAMPDORIA
7)	MILAN	-LAZIO
8)	INTER	-MILAN
9)	MILAN	-FIORENTINA
10)	NAPOLI	-MILAN
11)	MILAN	-GENOA
12)	ASCOLI	-MILAN
13)	MILAN	-TORINO
14)	PISA	-MILAN
15)	MILAN	-UDINESE

2a GIORNATA

ASCOLI	-AVELLINO	4-1
LAZIO	-INTER	3-0
MILAN	-VERONA	4-2
NAPOLI	-GENOA	0-0
PISA	-JUVENTUS	0-0
SAMPDORIA	-ROMA	1-2
TORINO	-FIORENTINA	1-0
UDINESE	-CATANIA	3-1

PREMI

I PER INTERROMPERE
QUALSIASI TASTO PER CONTINUARE

PREMI UN TASTO PER CONTINUARE

GIRONE DI ANDATA

INTER	-SAMPDORIA	1-2
LAZIO	-INTER	0-0
INTER	-TORINO	0-0
ASCOLI	-INTER	1-0
INTER	-NAPOLI	1-0
UDINESE	-INTER	2-0
PISA	-INTER	0-0
INTER	-MILAN	0-0
GENOA	-INTER	1-1
INTER	-ROMA	1-0
AVELLINO	-INTER	1-1
INTER	-FIORENTINA	0-0

PREMI UN TASTO PER TERMINARE

```

1 REM CAMPIONATO DI CALCIO
  SERIE A
10 DIM O(16): FOR n=1 TO 16: L
ET O(n)=n: NEXT n: DIM p(16): DI
M g(30,8,2): DIM c(16,16): DIM s
$(16,10): DIM a$(2,10):
21 INK 0: PAPER 7: CLS: PRINT
AT 3,8;"ALDPER JMKBPDM": PRINT
AT 0,0;"CAMPIONATO ITALIANO DI
CALCIO"
  SERIE A ""
  1) CONSULTAZIONE ""
  2) AGGIORNAMENTI ""
  3) MODIFICHE""
  4) MEMORIZZAZIONE""
5 ) FINE": PRINT AT 20,0;"PREMI
IL TASTO CORRISPONDENTE ALL
'OPZIONE DESIDERATA": PAUSE 0: I
F (CODE INKEY$<54 AND CODE INKEY
$>48) THEN GO TO (VAL INKEY$*10+
20)
30 CLS: PRINT AT 3,8;"ALDPER
JMKBPDM": PRINT ""
ULTAZIONE""
  1) CAL
  2) RISULTATI
  3) CLASSIFICA";AT

```



```
20,0;" PREMI IL TASTO CORRISPOND
ENTE ALL'OPZIONE DESIDERATA
": PAUSE 0: IF (CODE INKEY$<52 A
ND CODE INKEY$>48) THEN GO TO (V
AL INKEY$*100+1000)
```

```
31 GO TO 30
40 CLS : LET m=giornata: GO SU
B 9050: FOR Q=1 TO 8: GO SUB 450
0
```

```
47 NEXT q: PRINT AT 17,0;".....
```

```
PREMI M
PER MODIFICARE UN RISULTATO
QUALSIASI TASTO SE VANNO BENE"
PAUSE 10: PAUSE 0: LET R$=INKE
Y$: IF (R$="M" OR R$="m") THEN G
O SUB 4000
49 PRINT AT 19,0;"
ER FAVORE ATTEN
DI UN ATTIMO STO AGGIORN
ANDO LA CLASSIFICA ": LET GIORN
ATA=GIORNATA+1: FOR Q=1 TO 8: GO
SUB 5000: NEXT Q: GO SUB 9200:
CLS : PRINT AT 10,12;"GRAZIE" AT
12,10;"HO FINITO": PAUSE 50: GO
TO 20
```

```
50 CLS : PRINT "MOD
IFICHE"..... 1) MODIFICA DEL C
ALENDARIO"..... 2) MODIFICA DEI
NOMI DELLE SQUADR
E"..... 3) MODIFICA DI UN RISUL
TATO GIA' ACQUISITO".....
```

```
4) INSERIMENTO DEL
NUOVO CALENDARIO"..... 5)
INSERIMENTO DELLE
SQUADRE PARTECIPANTI"
```

```
55 PRINT AT 20,0;" SCEGLI DI
NUOVO L'OPZIONE": PAUSE 0: IF (C
ODE INKEY$<54 AND CODE INKEY$>48
) THEN GO TO (VAL INKEY$*100)
```

```
56 GO TO 50
60 CLS : PRINT AT 5,0;" FA
I PARTIRE IL NASTRO E
PREMI UN TASTO
QUALSIASI": SAVE "CAMPIONATO
```

```
" LINE 20
```

```
61 CLS : PRINT AT 5,3;"RIPORTA
INDIETRO IL NASTRO E F
```

```
ALLO RIPARTIRE PE
R LA VERIFICA"..... IN C
```

```
ASO DI ERRORE "..... BATTI
GOTO 20"..... E RIPETI LA MEMORI
ZZAZIONE": INK 7: VERIFY "CAMPIO
```

```
NATO": INK 0: CLS : PRINT AT 10,
5;" TUTTO A POSTO"
```

```
65 INPUT "VUOI FAR RIPARTIRE I
L PROGRAMMA?": LINE M$: IF (M$(1
)<>"n" AND M$(1)<>"N") THEN GO T
O 20
```

```
70 CLS : PRINT AT 10,11: FLASH
1:"!!CIAO !!": FLASH 0: IN
```

```
VERSE 1:" CI VEDIAMO LA PROSSI
MA VOLTA ": PAUSE 200: CLS : STO
P
```

```
99 REM MODIFICA CALENDARIO
100 INPUT "QUALE GIORNATA? ";m:
CLS : GO SUB 9050: PAUSE 100: L
```

```
ET n=m: GO SUB 8500: INPUT "VUOI
MODIFICARNE UN'ALTRA" LINE Z$:
IF (Z$="S" OR Z$="s") THEN GO T
O 100
```

```
101 GO TO 20
```

```
200 GO SUB 9800: GO TO 20
300 CLS : PRINT AT 5,8;"DI QUAL
E GIORNATA
```

```
oppure" TAB 8;"DI QUAL
E PARTITA"
```

```
305 INPUT LINE R$: IF R$="" THE
N GO TO 305
```

```
307 IF (CODE R$(1)<58 AND CODE
R$(1)>47) THEN GO TO 309
```

```
308 GO TO 320
309 IF VAL R$=giornata THEN CL
S : PRINT AT 8,0;"..... I RISULTA
```

```
TI SONO STATI
ISITI SOLO FINO "..... ACQU
```

```
ALLA "GIORNATA-1;"a GIORNATA":
PAUSE 200: GO TO 20
```

```
310 LET M=VAL R$: GO SUB 4000:
GO TO 20
```

```
320 LET q$(1)=R$: INPUT (Q$(1))
;"-": LINE q$(2): FOR K=1 TO 2:
```

```
LET X$=q$(k): GO SUB 9600: LET q
$(k)=X$: NEXT K
```

```
325 LET flag=0: FOR i=1 TO 16:
IF (q$(1)=s$(i)) THEN LET flag=f
```

```
lag+1: LET p(1)=i
330 IF (q$(2)=s$(i)) THEN LET p
(2)=i: LET flag=flag+1
```

```
340 NEXT i: IF (p(1)=p(2) OR fl
ag<>2) THEN PRINT AT 18,7;"DATI
NON CORRETTI": LET flag=0: GO TO
```

```
305
350 LET QW=P(1)*17+P(2): FOR M=
1 TO 15: FOR Q=1 TO 8: IF G(M,Q,
```

```
1)=QW THEN GO TO 370
360 NEXT Q: NEXT M: LET QW=P(2)
*17+P(1): FOR M=1 TO 15: FOR Q=1
```

```
TO 8: IF G(M,Q,1)=QW THEN LET M
=M+15: GO TO 365
```

```
361 NEXT Q: NEXT M
365 IF M>=GIORNATA THEN CLS : P
```

```
RINT AT 5,0;" QUESTA PARTIT
A VERRA"..... GIOCATI ALLA "M;
```

```
"a GIORNATA"..... E I RISULTATI
SONO STATI"..... ACQUISITI
```

```
SOLO FINO"..... ALLA "GIOR
NATA-1;"a GIORNATA": PAUSE 200:
```

```
GO TO 20
370 GO SUB 6000: GO SUB 4500: P
```

```
RINT AT 17,0;".....
```

```
"..... VUOI FARE UN
ALTRA MODIFICA ?": PAUSE 0: LET
```

```
R$=INKEY$: IF INKEY$="S" OR INKE
Y$="s" THEN GO TO 300
```

```
399 GO TO 20
400 CLS : PRINT AT 3,1;"PROCEDU
RA DI INIZIALIZZAZIONE"..... VE
```

```
NGONO AZZERATI TUTTI I".....
DATI PRECEDENTI"..... (calen
```

```
dario e classifica)..... PE
R CONFERMARE PREMERE".....TAB 16;
```

```
FLASH 1;"S": PAUSE 0: IF (INKEY
$="S" OR INKEY$="s") THEN GO SUB
```

```
8000: GO TO 20
410 GO TO 20
```

```
500 CLS : PRINT AT 3,1;"PROCEDU
RA DI INIZIALIZZAZIONE"..... VE
```

```
NGONO AZZERATI TUTTI I".....
DATI PRECEDENTI"..... PER
```

```
CONFERMARE PREMERE".....TAB 16; F
LASH 1;"S": PAUSE 0: IF (INKEY$=
```

```
"S" OR INKEY$="s") THEN GO SUB 9
500: GO TO 20
```

```
510 GO TO 20
```



```
1100 REM CONSULTAZIONE
1110 CLS : PRINT "*****" DA
QUALE GIORNATA "*****" TAB 11;"oppu
re"***** DI QUALE SQUADRA ?
```

```
1115 INPUT LINE X$: IF X$="" THE
N GO TO 1115
1120 GO SUB 9600: IF CODE X$<58
THEN FOR M=VAL X$ TO 30: GO SUB
```

```
9050: PRINT AT 19,14;"PREMI"
I PER INTERRUOMPERE"*****" QUALS
IASI TASTO PER CONTINUARE" : GO
TO 1130
```

```
1121 GO TO 1150
1130 PAUSE 0: IF (INKEY$="i" OR
INKEY$="I") THEN LET M=30
1140 NEXT M: GO TO 20
```

```
1150 FOR U=1 TO 16: IF X$=S$(U,
TO LEN X$) THEN LET SQUA=U: LET
U=16: NEXT U: GO TO 1160
1164 NEXT U
```

```
1155 INPUT " DATI NON CORRETTI
RIPETI" LINE X$: GO SUB 9600:
GO TO 1120
```

```
1160 CLS : PRINT " GIRONE
DI ANDATA"***** FOR e=1 TO 15: FO
R R=1 TO 8: LET S1=INT (g(e,R,1)
/17): LET S2=g(e,R,1)-S1*17: IF
(S1=SQUA OR S2=SQUA) THEN LET R=
```

```
8
1170 NEXT R: PRINT TAB 2;e;"");T
AB 6;S$(S1);"-";S$(S2): NEXT e:
PRINT " PREMI UN TASTO PER CONT
INUARE": PAUSE 0
```

```
1180 CLS : PRINT " GIRONE
DI RITORNO"***** FOR e=16 TO 30:
FOR R=1 TO 8: LET S1=INT (g(e,R,
1)/17): LET S2=g(e,R,1)-S1*17: I
F (S1=SQUA OR S2=SQUA) THEN LET
```

```
R=8
1190 NEXT R: PRINT TAB 2;e;"");T
AB 6;S$(S1);"-";S$(S2): NEXT e:
PRINT " PREMI UN TASTO PER TERM
INARE": PAUSE 0: GO TO 20
```

```
1200 REM RISULTATI
1205 IF giornata=1 THEN CLS : PR
INT AT 10,0: FLASH 1: " NON VI
SONO DATI PRESENTI " : PAUSE 2
00: GO TO 20
```

```
1210 CLS : PRINT "*****" DA
QUALE GIORNATA "*****" TAB 11;"oppu
re"***** DI QUALE SQUADRA ?
```

```
1211 INPUT LINE X$: IF X$="" THE
N GO TO 1211
```

```
1215 GO SUB 9600: IF CODE X$>58
THEN GO TO 1250
```

```
1220 IF VAL X$<GIORNATA THEN FOR
M=VAL X$ TO giornata-1: GO SUB
9050: PRINT AT 19,14;"PREMI"
I PER INTERRUOMPERE"*****" QUALS
IASI TASTO PER CONTINUARE" : GO
TO 1230
```

```
1221 CLS : PRINT AT 8,0;"*****" I
RISULTATI SONO STATI
```

```
" ACQUISITI SOLO FINO *****"
" ALLA "GIORNATA-1;"a GIO
RNATA": PAUSE 200: GO TO 20
```

```
1230 PAUSE 0: IF (INKEY$="i" OR
INKEY$="I") THEN GO TO 20
1240 NEXT M: GO TO 1221
```

```
1250 FOR U=1 TO 16: IF X$=S$(U,
TO LEN X$) THEN LET SQUA=U: LET
U=16: NEXT U: GO TO 1260
```

```
1254 NEXT U
1255 INPUT " DATI NON CORRETTI
RIPETI" LINE X$: GO SUB 9600:
GO TO 1215
```

```
1260 CLS : PRINT " GIRONE
DI ANDATA"***** FOR e=1 TO giorna
ta-1: FOR R=1 TO 8: LET S1=INT (
g(e,R,1)/17): LET S2=g(e,R,1)-S1
*17: IF (S1=SQUA OR S2=SQUA) THE
N LET R=R: LET R=8
```

```
1270 NEXT R: PRINT TAB 4;S$(S1);
"-";S$(S2);TAB 28;INT (G(e,R,2)
/10)*(g(e,R,2)<>100);"-";g(e,R,
2)-INT (g(e,R,2)/10)*10: IF e=
15 THEN PRINT " PREMI UN TASTO
PER CONTINUARE": PAUSE 0: GO TO
1280
```

```
1275 NEXT e: PRINT AT 20,1;"PREM
I UN TASTO PER TERMINARE": PAUSE
0: GO TO 20
```

```
1280 CLS : PRINT " GIRONE
DI RITORNO"***** NEXT e: PRINT AT
20,1;"PREMI UN TASTO PER TERMIN
ARE": PAUSE 0: GO TO 20
```

```
1300 CLS : OVER 1: FOR i=85 TO 2
50 STEP 24: PLOT i,21: DRAW 0,14
7: NEXT i: PLOT 85,169: DRAW 0,6
: PLOT 109,169: DRAW 0,6: PLOT 2
05,169: DRAW 0,6
```

```
1301 PLOT 110,168: DRAW 145,0: P
LOT 0,155: DRAW 255,0: PLOT 0,20
: DRAW 255,0: DRAW 0,155: DRAW -
255,0: DRAW 0,-155
```

```
1305 PRINT " TOT
ALE RETI"***** SQUADRA P G
U N P F S": FOR H=1 TO 16: L
ET L=0(H): PRINT "S$(L);": FO
R t=1 TO 7: PRINT TAB (10+T*3-LE
N STR$ C(L,T));C(L,t): NEXT t:
NEXT H
```

```
1306 PRINT " PREMI I PER INT
ERRUOMPERE"***** QUALSIASI TASTO PER
CONTINUARE"
```

```
1307 PAUSE 0: IF INKEY$="I" OR I
NKEY$="i" THEN OVER 0: GO TO 20
```

```
1308 CLS : PLOT 0,155: DRAW 255,
0: PLOT 105,167: DRAW 126,0
```

```
1309 FOR I=88 TO 232 STEP 16: PL
OT I,21: DRAW 0,146: NEXT I: PLO
T 88,168: DRAW 0,7: PLOT 104,168
: DRAW 0,7: PLOT 168,168: DRAW 0
,7: PLOT 232,168: DRAW 0,7: PLOT
0,20: DRAW 255,0: DRAW 0,155: D
RAW -255,0: DRAW 0,-155
```

```
1310 PRINT " IN CAS
A FUORI ***** SQUADRA P G U N
```

```
P G U N P MI": FOR H=1 TO 16: L
ET L=0(H): PRINT "S$(L);": TAB
(13-LEN STR$ C(L,1));C(L,1): FO
R t=8 TO 15: PRINT TAB (13+(T-7)
*2-LEN STR$ C(L,T));C(L,t): NEX
T T
```

```
1311 IF C(L,16)>0 THEN PRINT " +
";C(L,16);
```

```
1312 IF C(L,16)<0 THEN PRINT TAB
(32-LEN STR$ C(L,16));C(L,16);
```

```
1313 IF C(L,16)=0 THEN PRINT TAB
30;"=";
```

```
1314 NEXT H: OVER 0: PRINT "
PREMI D PER RIVEDERE I DATI"***** Q
UALSIASI TASTO PER TERMINARE": P
AUSE 0
```



```

1315 IF INKEY$="D" OR INKEY$="d"
  THEN GO TO 1300
1320 GO TO 20
4000 CLS : GO SUB 9050: FOR P=1
  TO 8: PRINT AT P+3,2;P;"": NEX
  T P
4005 PRINT AT 20,0;" PREMI IL NU
  MERO RELATIVO AL RISULTATO C
  HE VUOI MODIFICARE": PAUSE 0: LE
  T R$=INKEY$
4010 IF (CODE R$>56 OR CODE R$<4
  9) THEN PAUSE 0: LET R$=INKEY$:
  GO TO 4010
4015 LET q=VAL R$
4017 IF m<>giornata THEN GO SUB
  5000
4019 GO SUB 4500: IF m<>giornata
  THEN GO SUB 5000
4020 PRINT AT 17,0;".....

```

```

          VUOI MOD
IFICARE IL RISULTATO DI UN
  ALTRA PARTITA ?
4030 PAUSE 0: LET R$=INKEY$: IF
  (R$="S" OR R$="s") THEN GO TO 40
  05
4040 IF m<>giornata THEN GO SUB
  9200
4050 RETURN
4500 PRINT AT 17,0;" QUALE E' ST
  ATO IL RISULTATO DI" TAB 4;S$(I
  NT (G(M,0,1)/17));" -";S$(G(M,0,
  1)-INT (G(M,0,1)/17)*17);"

```

```

  PREMI N SE SOSPESA O RINVIATA
  ": PAUSE 0: LET A$=INKEY$
4505 IF (A$="N" OR A$="n") THEN
  LET G(M,0,2)=0: RETURN
4510 IF (CODE A$>57 OR CODE A$<4
  8) THEN PAUSE 0: LET A$=INKEY$:
  GO TO 4505
4520 PRINT AT 19,27;A$;"-";
4530 PAUSE 0: LET B$=INKEY$: IF
  (CODE B$>57 OR CODE B$<48) THEN
  PAUSE 0: LET B$=INKEY$: GO TO 45
  30
4560 LET G(M,0,2)=VAL (A$+B$): I
  F VAL (a$+b$)=0 THEN LET g(m,q,2
  )=100
4565 PRINT AT 3+q,27;a$;"-";b$
4570 RETURN
5000 LET p(1)=INT (g(m,q,1)/17):
  LET p(2)=g(m,q,1)-p(1)*17: LET
  J$=STR$(g(m,q,2)): IF LEN J$<2
  THEN LET J$="0"+J$
5005 IF g(m,q,2)=0 THEN RETURN
5010 IF J$="100" THEN LET J$="00

```

```

5020 LET ris=VAL J$(1)-VAL J$(2)
5030 LET c(p(1),2)=c(p(1),2)+1:
  LET c(p(1),8)=c(p(1),8)+1: LET c
  (p(1),6)=c(p(1),6)+VAL J$(1): LE
  T c(p(1),7)=c(p(1),7)+VAL J$(2)
5040 LET c(p(2),2)=c(p(2),2)+1:
  LET c(p(2),12)=c(p(2),12)+1: LET
  c(p(2),6)=c(p(2),6)+VAL J$(2):
  LET c(p(2),7)=c(p(2),7)+VAL J$(1
  )
5045 IF ris=0 THEN LET c(p(1),1)
  =c(p(1),1)+1: LET c(p(1),4)=c(p(
  1),4)+1: LET c(p(1),10)=c(p(1),1
  0)+1: LET c(p(1),16)=c(p(1),16)-
  1: LET c(p(2),1)=c(p(2),1)+1: LE
  T c(p(2),4)=c(p(2),4)+1: LET c(p
  (2),14)=c(p(2),14)+1: RETURN

```

```

5047 IF ris>0 THEN LET c(p(1),1)
  =c(p(1),1)+2: LET c(p(1),3)=c(p(
  1),3)+1: LET c(p(1),9)=c(p(1),9)
  +1: LET c(p(2),5)=c(p(2),5)+1: L
  ET c(p(2),15)=c(p(2),15)+1: LET
  c(p(2),16)=c(p(2),16)-1: RETURN
5050 LET c(p(1),5)=c(p(1),5)+1:
  LET c(p(1),11)=c(p(1),11)+1: LET
  c(p(1),16)=c(p(1),16)-2: LET c(
  p(2),1)=c(p(2),1)+2: LET c(p(2),
  3)=c(p(2),3)+1: LET c(p(2),13)=c
  (p(2),13)+1: LET c(p(2),16)=c(p(
  2),16)+1: RETURN
5000 REM MODIFICA LA CLASSIFICA
  SE SI MODIFICA
  UN RISULTATO

```

```

6010 IF G(M,0,2)=0 THEN RETURN
6040 LET p(1)=INT (g(m,q,1)/17):
  LET p(2)=g(m,q,1)-p(1)*17: LET
  J$=STR$(g(m,q,2)): IF LEN J$<2
  THEN LET J$="0"+J$
6050 IF J$="100" THEN LET J$="00

```

```

6060 LET ris=VAL J$(1)-VAL J$(2)
6070 LET c(p(1),2)=c(p(1),2)-1:
  LET c(p(1),8)=c(p(1),8)-1: LET c
  (p(1),6)=c(p(1),6)-VAL J$(1): LE
  T c(p(1),7)=c(p(1),7)-VAL J$(2)
6080 LET c(p(2),2)=c(p(2),2)-1:
  LET c(p(2),12)=c(p(2),12)-1: LET
  c(p(2),6)=c(p(2),6)-VAL J$(2):
  LET c(p(2),7)=c(p(2),7)-VAL J$(1
  )

```

```

6090 IF ris=0 THEN LET c(p(1),1)
  =c(p(1),1)-1: LET c(p(1),4)=c(p(
  1),4)-1: LET c(p(1),10)=c(p(1),1
  0)-1: LET c(p(1),16)=c(p(1),16)+
  1: LET c(p(2),1)=c(p(2),1)-1: LE
  T c(p(2),4)=c(p(2),4)-1: LET c(p
  (2),14)=c(p(2),14)-1: RETURN
6100 IF ris>0 THEN LET c(p(1),1)
  =c(p(1),1)-2: LET c(p(1),3)=c(p(
  1),3)-1: LET c(p(1),9)=c(p(1),9)
  -1: LET c(p(2),5)=c(p(2),5)-1: L
  ET c(p(2),15)=c(p(2),15)-1: LET
  c(p(2),16)=c(p(2),16)+1: RETURN
6110 LET c(p(1),5)=c(p(1),5)-1:
  LET c(p(1),11)=c(p(1),11)-1: LET
  c(p(1),16)=c(p(1),16)+2: LET c(
  p(2),1)=c(p(2),1)-2: LET c(p(2),
  3)=c(p(2),3)-1: LET c(p(2),13)=c
  (p(2),13)-1: LET c(p(2),16)=c(p(
  2),16)-1: RETURN

```

```

7999 REM INPUT CALENDARIO
8000 GO SUB 9400: CLS : PRINT "
  SQUADRE PARTECIPANTI " : FO
  R Q=1 TO 16: PRINT AT Q+1,10;S$(
  Q): NEXT Q: PRINT " SE L'ELENCO
  DELLE SQUADRE NON E' " ESATTO
  PREMI M ALTRIMENTI" UN QUA
  LSIASI TASTO"
8001 PAUSE 0: IF INKEY$="M" OR I
  NKEY$="m" THEN GO SUB 9300: GO S
  UB 9400
8009 LET giornata=1: DIM g(30,8,
  2): DIM c(16,15): FOR n=1 TO 15:
  GO SUB 8500
8010 PRINT AT 20,2;"PREMI UN TAS
  TO PER CONTINUARE": PAUSE 0: CLS
  : NEXT n: RETURN
8499 REM INPUT DELLA N-ESIMA
  GIORNATA (AND E RIT)
8500 CLS : PRINT AT 1,10;n;"a G
  IORNATA": FOR m=1 TO 8: GO SUB 9
  100

```



```
8510 NEXT M: FOR T=1 TO 16: FOR
Y=1 TO T-1: IF P(T)=P(Y) THEN PR
INT AT 18,6: "PARTITE NON CORRETT
E": PRINT "PREMI UN QUALSIAS
I TASTO E RIPIETI L'INTRODUZIO
NE DEI DATI": PAUSE 0: GO TO 85
00
```

```
8520 NEXT Y: NEXT T: RETURN
9049 REM STAMPA DELLA M-ESIMA
GIORNATA E RISULTATI
```

```
9050 CLS: PRINT AT 1,10;M;"a G
IORNATA": FOR N=1 TO 8: LET d$=S
TR$(g(m,n,2))
```

```
9051 IF LEN d$=1 THEN LET d$="0"
+d$
```

```
9052 IF VAL d$=100 THEN LET d$="
001"
```

```
9055 PRINT AT n+3,5;S$(INT (g(m,
n,1)/17)):"-";S$(INT (g(m,n,1)-(INT
(g(m,n,1)/17))*17)):
9060 IF VAL d$>0 THEN PRINT AT n
+3,27;d$(1):"-";d$(2)
```

```
9070 NEXT N: RETURN
```

```
9099 REM INPUT DELLA M-ESIMA
PARTITA DI UNA GIORNATA
```

```
9100 INPUT LINE q$(1);TAB 11;:"-
": LINE q$(2): FOR K=1 TO 2: LET
X$=q$(K): GO SUB 9600: LET q$(K)
=X$: NEXT K: PRINT AT m+3,5;q$(1
);AT m+3,16;:"-";q$(2)
```

```
9110 LET flag=0: FOR I=1 TO 16:
IF (q$(1)=S$(I)) THEN LET flag=f
lag+1: LET p(m*2-1)=i
9120 IF (q$(2)=S$(I)) THEN LET p
(m*2)=i: LET flag=flag+1
```

```
9130 NEXT I: IF (p(m*2-1)=p(m*2)
OR flag<>2) THEN PRINT AT 18,7;
"DATI NON CORRETTI": LET flag=0:
GO TO 9100
```

```
9140 PRINT AT 18,7;":
```

```
": LET g(n,m,1)=p(m*2-1)
*17+p(m*2): LET g(n+15,m,1)=p(m*
2)*17+p(m*2-1): RETURN
```

```
9200 REM METTE IN ORDINE LA CLAS
SIFICA
```

```
9210 IF GIORNATA=2 THEN FOR N=1
TO 16: LET O(N)=N: NEXT N:
```

```
9220 FOR N=2 TO 16: LET SP=O(N)
```

```
9230 FOR Y=N-1 TO 1 STEP -1
```

```
9240 IF C(SP,1)>C(O(Y),1) THEN L
ET O(Y+1)=O(Y): NEXT Y: LET O(1)
=SP: NEXT N: RETURN
```

```
9250 IF C(SP,1)<C(O(Y),1) THEN L
ET O(Y+1)=SP: LET Y=1: NEXT Y: N
EXT N: RETURN
```

```
9260 IF C(SP,6)-C(SP,7)>C(O(Y),6
)-C(O(Y),7) THEN LET O(Y+1)=O(Y)
: NEXT Y: LET O(1)=SP: NEXT N: R
ETURN
```

```
9270 IF C(SP,6)-C(SP,7)<C(O(Y),6
)-C(O(Y),7) THEN LET O(Y+1)=SP:
LET Y=1: NEXT Y: NEXT N: RETURN
```

```
9280 IF C(SP,6)>C(O(Y),6) THEN L
ET O(Y+1)=O(Y): NEXT Y: LET O(1)
=SP: NEXT N: RETURN
```

```
9290 IF C(SP,6)<C(O(Y),6) THEN L
ET O(Y+1)=SP: LET Y=1: NEXT Y: N
EXT N: RETURN
```

```
9300 IF S$(SP)<S$(O(Y)) THEN LET
O(Y+1)=O(Y): NEXT Y: LET O(1)=S
P: NEXT N: RETURN
```

```
9310 IF S$(SP)>S$(O(Y)) THEN LE
T O(Y+1)=SP: LET Y=1: NEXT Y: NE
XT N: RETURN
```

```
9320 CLS: PRINT FLASH 1;":
ERRRRRRRRRORE!!!!": STOP
```

```
9400 REM ORDINA LE SQUADRE
```

```
9405 FOR Q=2 TO 16: LET X$=S$(Q)
: FOR W=Q-1 TO 1 STEP -1: IF S$(
W)>X$ THEN LET S$(W+1)=S$(W): N
EXT W: LET S$(1)=X$: NEXT Q: RET
URN
```

```
9410 LET S$(W+1)=X$: LET W=0: NE
XT Q: RETURN
```

```
9500 REM INPUT SQUADRE
```

```
9510 DIM C(16,16): DIM G(30,8,2)
: DIM S$(16,10): CLS: PRINT "IN
SERISCI I NOMI DELLE SQUADRE "
```

```
FOR N=1 TO 16
```

```
9520 INPUT (N);"a SQUADRA ":"X$:
GO SUB 9600: IF N=1 THEN LET S$
(1)=X$: CLS: PRINT "SQUADRE
PARTECIPANTI""TAB 10;X$: NEXT
N
```

```
9530 GO SUB 9700
```

```
9560 NEXT N: PRINT AT 19,0;": S
E VUOI MODIFICARE UN NOME
```

```
PREMI M ALT
```

```
RIMENTI UN QUALSIASI TASTO": PAU
SE 0: IF INKEY$="M" OR INKEY$="m
```

```
" THEN GO SUB 9800: RETURN
```

```
9561 RETURN
```

```
9600 FOR I=1 TO LEN X$: IF CODE
X$(I)>96 THEN LET X$(I)=CHR$(CO
DE X$(I)-32)
```

```
9610 NEXT I: RETURN
```

```
9700 FOR J=1 TO N-1: IF X$=S$(J,
TO LEN X$) THEN INPUT "QUESTA S
QUADRA E' GIA' PRESENTE RIPETI "
```

```
X$: GO SUB 9600: NEXT J: GO TO
9700
```

```
9710 IF X$>S$(J) THEN NEXT J: LE
T S$(N)=X$: GO TO 9730
```

```
9720 LET T$=S$(J): FOR G=J TO N-
1: LET O$=S$(G+1): LET S$(G+1)=T
$: LET T$=O$: NEXT G: LET S$(J)=
X$: LET J=N: NEXT J
```

```
9730 CLS: PRINT "SQUADRE P
ARTECIPANTI""FOR F=1 TO N: PR
INT TAB 10;S$(F): NEXT F
```

```
9740 RETURN
```

```
9800 CLS: PRINT "SQUADRE P
ARTECIPANTI""FOR F=1 TO 16: P
RINT TAB 10;S$(F): NEXT F
```

```
9810 INPUT "QUALE SQUADRA VUOI M
ODIFICARE": LINE X$: GO SUB 960
0
```

```
9811 IF X$="" THEN GO TO 9810
```

```
9815 FOR F=1 TO 16: IF X$=S$(F,
TO LEN X$) THEN PRINT AT F+1,10;
INVERSE 1;S$(F): LET S$(F)=""
```

```
GO TO 9830
```

```
9817 NEXT F
```

```
9820 INPUT "QUESTA SQUADRA NON E
PRESENTE RIPETI ": LINE X$:
```

```
GO SUB 9600: GO TO 9815
```

```
9830 INPUT "QUAL'E' LA NUOVA SQU
ADRA": LINE X$: GO SUB 9600
```

```
9840 FOR Y=1 TO 16: IF X$=S$(Y,
TO LEN X$) THEN INPUT "QUESTA SQU
ADRA E' GIA' PRESENTE RIPETI "
```

```
X$: LINE X$: GO SUB 9600: GO TO 98
40
```

```
9850 NEXT Y
```

```
9860 LET S$(F)=X$: LET N=16: PRI
NT AT F+1,10;S$(F): INPUT "VUOI
MODIFICARE UN'ALTRA SQUADRA": LI
```

```
NE R$: IF (R$(1)="S" OR R$(1)="s
") THEN GO TO 9810
```

```
9870 RETURN
```




**MANDA I TUOI PROGRAMMI
MIGLIORI
PUOI VINCERE:**

1° PREMIO

VIAGGIO A LONDRA
DI UNA SETTIMANA
PER DUE PERSONE

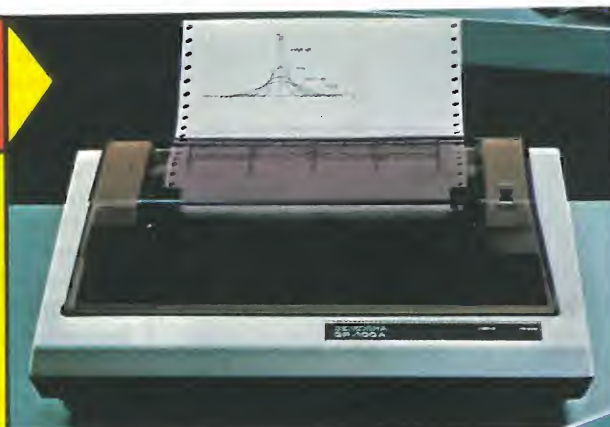


2° PREMIO

MONITOR REBIT A COLORI
10 pollici più interfaccia

3° PREMIO

STAMPANTE
SEIKOSHA
GP 100 VC,
più interfaccia



Ecco l'importantissimo tagliando del concorso Sinclub, ogni lettore può spedire uno o più tagliandi e, **indicando fra i tre programmi pubblicati mensilmente quale secondo lui è il migliore**, concorrere ogni mese all'estrazione dei nostri favolosi premi.

Per concorrere all'estrazione dei premi questo tagliando deve pervenire alla nostra redazione entro e non oltre il 30 SETTEMBRE 1984. Data in cui verrà effettuata la seconda estrazione dei tagliandi.

MESE DI LUGLIO/AGOSTO

CONCORSO **sinclub**

Scrivi il titolo del programma migliore.

.....
.....

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

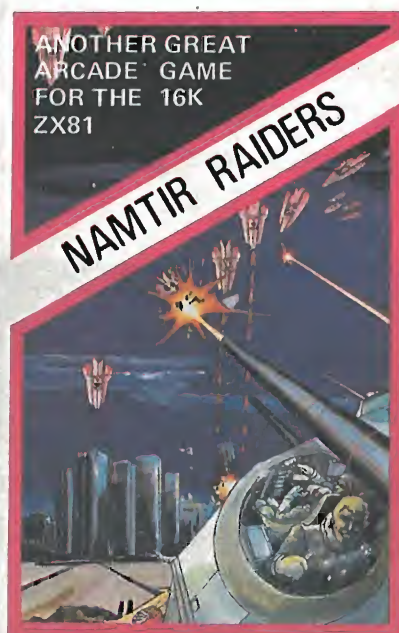
JUNIOR

NAMTIR RAIDERS

Titolo originale
NAMTIR RAIDERS

Casa produttrice
ARTIC

Computer
ZX81 16K
Prezzo L. 15.000



Anche per lo ZX 81, sono stati creati molti programmi, e fra questi parecchi sono di giochi.

Ovviamente la grafica è ben diversa da quella dello Spectrum in quanto la risoluzione è minore e non vi è il colore.

Tuttavia anche con questo micro, è possibile realizzare degli avvincenti giochi, come sta a testimoniare NAMTIR RAIDERS.

Scopo del gioco è quello di abbattere il maggior numero di astronavi aliene, che in gruppi scendono per la conquista del pianeta Terra, di cui siete l'unico difensore.

Avete a vostra disposizione 5 vite, incrementabili se riuscite a distruggere almeno quattro orde di alieni.

Il gioco è piuttosto veloce, e anzi è possibile definire tre diversi livelli di

difficoltà, corrispondenti a tre diverse velocità.

Gli alieni si muovono sul video a gruppi, partendo dall'alto,

Contemporaneamente al movimento, che li porta dall'alto verso il basso gli alieni attuano anche una propria difesa, sganciando bombe.

Con la vostra astronave, dovete quindi muovervi velocemente sul video, per posizionarvi sotto un alieno, sparare e fuggire, al fine di evitare le bombe sganciate dalle astronavi vicine.

Il movimento si ottiene premendo 4 tasti.

Fortunatamente un movimento è realizzabile premendo un'intera serie di tasti vicini, cosicché ci si può muovere abbastanza velocemente sulla tastiera e scegliere la posizione più adatta. I movimenti non sono però nelle 4 direzioni consuete, ma bensì obliqui.

Si ha quindi un movimento verso l'alto a destra o sinistra, e verso il basso a destra o sinistra.

I movimenti diventano orizzontali o verticali, sono sul limite estremo dell'area nella quale ci si può muovere.

Questo può inizialmente confondere, circa i movimenti che si ottengono premendo i vari tasti.

L'area d'azione si restringe, verticalmente, mano a mano che le astronavi aliene scendono.

Il tasto del fuoco, è selezionabile, fra uno dei tasti della prima linea.

Il gioco è piuttosto difficile, anche se concettualmente molto semplice, soprattutto a causa della velocità con cui si svolge l'azione.

Si consiglia di impostare nelle prime partite una linea puramente difensiva, cioè di cercare di evitare le bombe e osservare il comportamento delle navi aliene e come risponde ai comandi la propria astronave.

Bisogna abituarsi al movimento obliquo della stessa, prima di, passare alla fase operativa vera e propria.

Il gioco si può rilevare entusiasmante una volta compreso il meccanismo dello stesso, abituarsi al movimento obliquo richiede un certo tempo, e rende il gioco più interessante in quanto non è possibile seguire le normali e logiche strategie di movimento.

Risulta abbastanza facile lo schiantarsi contro una nave nemica, proprio per aver dimenticato il tipo di movimento che si ha a disposizione.

JUMPING JACK

Titolo originale
JUMPING JACK

Casa produttrice
IMAGINE

Computer
SPECTRUM 16 K
Prezzo L. 15.000



JACK L'ACROBATA è un simpatico personaggio che in questo gioco si arrampica, saltellando, per lo schermo del televisore declamando, ogni qualvolta riesce a giungere in cima al video, due versi di una simpatica filastrocca inglese che conoscerete per intero se riuscirete, cosa non facile, a far compiere all'atletico Jack venti scalate.

Vi ricordo che le arrampicate del nostro amico sono tutt'altro che agevoli e prive di pericoli, rendendo questo gioco più adatto a gente con nervi e riflessi a posto piuttosto che agli amanti di rime e filastrocche che di questo gioco sono solo una pur simpatica cornice.

Caricate il programma Jack apparso sulla parte bassa dello schermo, pronto a balzare, ai vostri comandi su per i primi otto piani in cui il video è in questo primo quadro diviso.

Per passare da un piano all'altro Jack dovrà passare per una delle aperture mobili (all'inizio due poi, mano a mano sempre di più) che scorrono a caso lungo i piani, una partendo dal piano più basso e sa-

lendo, percorrendo orizzontalmente i vari piani fino al più alto, l'altra scendendo, allo stesso modo, dal piano più alto, fino a quello più basso. Il compito del giocatore non è comunque solo quello di far saltare Jack verso i piani superiori ma anche quello di evitare al nostro piccolo acrobata spiacevoli cadute che alla lunga possono risultargli fatali: le aperture mobili infatti se sopra la sua testa gli permettono di salire al piano superiore, sotto i suoi piedi lo fanno cascare al piano inferiore privo di sensi per la caduta.

Dovete fare molta attenzione per evitare che Jack perda una delle sue 7 vite: infatti se egli arriva privo di sensi al piano di partenza di ogni quadro ne perde una.

Come già ricordato le aperture mobili sono solo due in partenza, ma, in ogni quadro, aumentano di una, fino ad un massimo di otto. Ogni volta che Jack passa ad un piano all'altro per inseguire gli spiragli che si aprono sopra di lui, ma anche per sfuggire alle voragini che gli si spalancano sotto ai piedi Jack può muoversi sia verso destra che verso sinistra, con la possibilità di uscire dalla parte destra del video per rientrare da quella sinistra, e viceversa, pur restando sempre sullo stesso piano.

Se dopo la scalata al primo quadro avete i nervi a pezzi gettate subito via la cassetta, mi raccomando, perchè se il primo quadro è stressante, i successivi vi faranno impazzire.

Dal secondo quadro al ventesimo, per ogni nuovo scenario, infatti Jack dovrà cavarsela con un pericolo in più, ogni volta nuovo, che si aggiungerà agli altri: ecco che allora dovrete aiutare a vedersela, oltre che con le aperture-trappola con accette che lo inseguono per farlo a pezzi, serpenti, treni impazziti, autobus ecc. ecc. Lo scontro con uno di questi nuovi ostacoli avrà lo stesso effetto di una caduta, lasciando il nostro amico stordito in balia di un ambiente che come credo abbiate già capito, non è certo tenero nei suoi confronti.

Oltre alla sfida contro il vostro Spectrum potete comunque sempre ingaggiare sfide con i vostri amici in base al punteggio, dato in base ai balzi verso l'alto riusciti, che viene evidenziato con le vite di Jack sulla parte bassa del video.

Non aggiungo altro credo che quanto ho detto vi possa bastare per appassionarvi a questo gioco.

THE BIRDS AND THE BEES

Titolo originale
THE BIRDS AND THE BEES

Casa produttrice
BUG BYTE

Computer
SPECTRUM 48 K
Prezzo L. 20.000



Per tutti noi, un grande prato fiorito rappresenta un'oasi di pace e di tranquillità, un qualcosa di immensamente rilassante ma per l'amico BORIS, protagonista di questo nuovo gioco, le cose stanno in maniera leggermente diversa.

BORIS infatti è un ape che durante un giro di perlustrazione, ha scoperto un prato pieno di fiori, carichi di nettare come mai ne aveva visti e ha subito fatto di questo prato il suo luogo preferito di rifornimento, dopo aver trasferito ai bordi di questo, il proprio alveare.

Ma il piccolo svolazzante Boris non è il solo a gradire la bellezza di questo luogo che la natura pare aver particolarmente favorito e deve continuamente vedersela con i suoi abitanti abituali che vedono in lui sgradito intruso e fanno di tutto per allontanarlo.

Nonostante le insidie comunque il nostro Boris non pare affatto intenzionato ad abbandonare quella che per lui si rivela una, anche se insidiosa, inesauribile riserva di nettare.

L'azione di questo gioco risulta

quindi chiara: sotto la vostra guida Boris, volando tra i fiori farà il "pieno" di nettare e cercherà poi di portarlo al proprio alveare, al limite del campo fiorito, evitando le insidie di volatili affamati, di millepiedi orrendi dal morso mortale e di terribili vespe.

Per incrementare il punteggio, dato in base alla quantità di nettare portato da Boris all'alveare è necessario evitare che egli finisca per più di quattro volte tra le grinfie dei suoi nemici, il nostro amico infatti ha solo, poverino, quattro vite.

Va ricordato inoltre che Boris non può portare che una limitata quantità di nettare per ogni viaggio, e per rendervi conto di quanto nettare egli può ancora portare tenete sempre d'occhio l'indicatore evidenziato sulla parte bassa del video; non scordate inoltre che più nettare porta con sé più la nostra ape sarà lenta nei suoi spostamenti che rappresentano per lei l'unico modo per sfuggire ai suoi spietati inseguitori, quindi se siete in difficoltà premete subito il tasto "B" o il tasto "SPACE" che fanno in modo che Boris si liberi del nettare che eventualmente sta portando, e riacquisti quindi, tutta la sua agilità.

Per quanto riguarda le altre funzioni di controllo di questo simpatico gioco vi rimando alla confezione della cassetta, ricordandovi comunque le principali.

1) BORIS va a destra

Q) BORIS vola verso l'altro

P) BORIS va a sinistra

2) BORIS vola verso il basso

È inoltre possibile col comando H fermare temporaneamente il gioco per poi riprendere premendo il tasto S.

Un giudizio complessivo sul gioco mi spinge a consigliarlo vivamente per la vivacità della sua grafica in cui spicca il dinamismo della animazione e per la ormai supercollaudata giocabilità che la tastiera dello Spectrum permette.



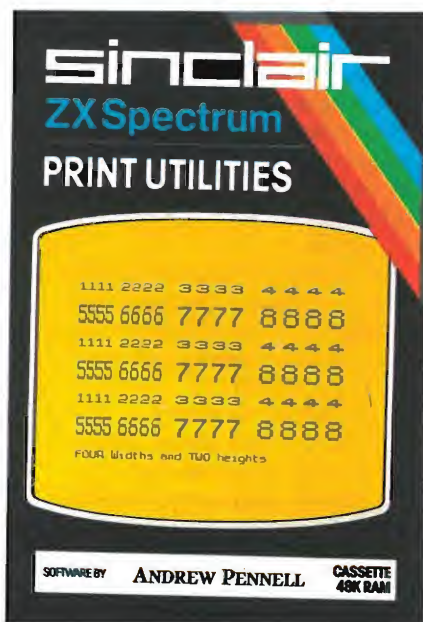
SOFTWARE APPLICATIVO

PRINT UTILITIES

Titolo originale
PRINT UTILITIES

Casa produttrice
ANDREW PENNELL

Computer
SPECTRUM 16 e 48 K
Prezzo L. 30.000



Con questo programma si rende possibile la stampa, su video o Printer, di una serie di caratteri di ampiezza e altezza inusuali sullo Spectrum in versione normale.

Il software, interamente in LM, rende disponibili ben 8 set di caratteri e più precisamente caratteri in singola o doppia altezza in numero di 16, 21, 32 o 42 per linea.

Come potete osservare dai listati che presentiamo (tutti uguali), i caratteri speciali possono essere utilizzati tranquillamente anche nei listati.

Come potete osservare dalla stampa finale, è anche possibile avere contemporaneamente più di un set di caratteri sul video o sulla stampante.

I vantaggi di tale possibilità sono abbastanza evidenti.

Si ha la possibilità di avere una impaginazione dei testi più curata, la possibilità di creare titoli molto evidenziati e altro ancora.

L'importanza di questo software non sta per tanto in questo. Si potrebbe infatti giustamente obiettare, che anche sulla cassetta Horizons è presente in tutti i programmi una routine di ampliamento caratteri.

È dunque evidente che deve esserci una qualche differenza fra i due tipi di soluzioni.

Innanzitutto sul programma Horizons, è necessario sempre definire una posizione di stampa mediante due coordinate, e successivamente mandare in esecuzione una routine in linguaggio macchina.

In questo caso si ha invece a disposizione un metodo di scrittura molto più immediato, che non si differenzia dal normale sistema di scrittura mediante l'istruzione PRINT, se non per il fatto che la stessa sia seguita dal simbolo del cancelletto e dal numero 15.

Con questa procedura d'azione diventa quindi molto semplice e naturale la stampa di un qualsiasi set di caratteri, o il contemporaneo uso di più di uno di essi.

Il passaggio da un set di caratteri all'altro si effettua con estrema semplicità mediante l'uso di un carattere di controllo.

L'altra particolarità del sistema è la possibilità offerta dal programma

di stampare con al PRINT AT, con una risoluzione di 256x176 punti, pari cioè a quella grafica.

Questa possibilità consente di ottenere con un ciclo FOR NEXT, lo scrolling in tutte le direzioni di una scritta.

Questa possibilità già di per sé interessante, lo diventa ancora di più se si pensa che è possibile stampare dei caratteri grafici e dei caratteri ridefiniti.

Questo consente di creare delle animazioni con una precisione normalmente impossibile e in tutte le direzioni, di oggetti realizzati con gli UDG.

Risolto il problema del movimento in BASIC, si è liberi di sfogare la propria fantasia e creare dei giochi indipendentemente dalla conoscenza del LM.

Altre possibilità offerte dal programma sono la sovrapposizione delle scritte per creare effetti grafici di particolare efficacia.

PROCEDURA PER L'USO

Abbiamo, già visto che è sufficiente utilizzare il comando PRINT#15; per ottenere la stampa di qualsiasi cosa. Il set dei caratteri è infatti quello completo dello Spectrum, eccetto che per i caratteri di controllo, che vengono utilizzati per definire quanti caratteri per linea utilizzare.

Questi caratteri di controllo sono:
CHR\$ 8 muove il cursore di un carattere a sinistra
CHR\$ 9 muove il cursore di un carattere a destra
CHR\$ 12 cancella lo schermo (e il

```
10 PRINT " 48K SPECTRUM PRINT UTILITIES"
20 PRINT "' ' ' ' ' Please wait while machine
   code is loading."
30 LOAD ""CODE
40 RANDOMIZE USR 63570
100 PRINT #15;CHR$ 24;CHR$ 26;CHR$ 12;
110 PRINT #15;" 48K SPECTRUM PRINT UTILITIES"
120 PRINT #15;CHR$ 24;" @ Andrew Pennell, 1983"
130 PRINT #15;CHR$ 24;"FOUR different character widths:"
140 PRINT #15;CHR$ 25
150 LET w=42: LET k=1: GO SUB 1000
160 PRINT #15;CHR$ 24;
170 LET w=32: GO SUB 1000
180 PRINT #15;CHR$ 27;
190 LET w=21: GO SUB 1000
200 PRINT #15;CHR$ 26;
210 LET w=16: GO SUB 1000
215 PRINT #15;CHR$ 27;"characters per line"
```



```

100 BORDER 7: CLEAR 63569
110 PRINT "48K SPECTRUM PRINT UTILITIES"
120 PRINT " "
130 PRINT " "
140 PRINT " "
150 PRINT " "
160 PRINT " "
170 PRINT " "
180 PRINT " "
190 PRINT " "
200 PRINT " "
210 PRINT " "
220 PRINT " "
230 PRINT " "
240 PRINT " "
250 PRINT " "
260 PRINT " "
270 PRINT " "
280 PRINT " "
290 PRINT " "
300 PRINT " "
310 PRINT " "
320 PRINT " "
330 PRINT " "
340 PRINT " "
350 PRINT " "
360 PRINT " "
370 PRINT " "
380 PRINT " "
390 PRINT " "
400 PRINT " "
410 PRINT " "
420 PRINT " "
430 PRINT " "
440 PRINT " "
450 PRINT " "
460 PRINT " "
470 PRINT " "
480 PRINT " "
490 PRINT " "
500 PRINT " "
510 PRINT " "
520 PRINT " "
530 PRINT " "
540 PRINT " "
550 PRINT " "
560 PRINT " "
570 PRINT " "
580 PRINT " "
590 PRINT " "
600 PRINT " "
610 PRINT " "
620 PRINT " "
630 PRINT " "
640 PRINT " "
650 PRINT " "
660 PRINT " "
670 PRINT " "
680 PRINT " "
690 PRINT " "
700 PRINT " "
710 PRINT " "
720 PRINT " "
730 PRINT " "
740 PRINT " "
750 PRINT " "
760 PRINT " "
770 PRINT " "
780 PRINT " "
790 PRINT " "
800 PRINT " "
810 PRINT " "
820 PRINT " "
830 PRINT " "
840 PRINT " "
850 PRINT " "
860 PRINT " "
870 PRINT " "
880 PRINT " "
890 PRINT " "
900 PRINT " "
910 PRINT " "
920 PRINT " "
930 PRINT " "
940 PRINT " "
950 PRINT " "
960 PRINT " "
970 PRINT " "
980 PRINT " "
990 PRINT " "

```

```

BORDER 7: CLEAR 63569
10 PRINT "48K SPECTRUM PRINT UTILITIES"
20 PRINT " "
30 PRINT " "
40 PRINT " "
50 PRINT " "
60 PRINT " "
70 PRINT " "
80 PRINT " "
90 PRINT " "
100 PRINT " "
110 PRINT " "
120 PRINT " "
130 PRINT " "
140 PRINT " "
150 PRINT " "
160 PRINT " "
170 PRINT " "
180 PRINT " "
190 PRINT " "
200 PRINT " "
210 PRINT " "
220 PRINT " "
230 PRINT " "
240 PRINT " "
250 PRINT " "
260 PRINT " "
270 PRINT " "
280 PRINT " "
290 PRINT " "
300 PRINT " "
310 PRINT " "
320 PRINT " "
330 PRINT " "
340 PRINT " "
350 PRINT " "
360 PRINT " "
370 PRINT " "
380 PRINT " "
390 PRINT " "
400 PRINT " "
410 PRINT " "
420 PRINT " "
430 PRINT " "
440 PRINT " "
450 PRINT " "
460 PRINT " "
470 PRINT " "
480 PRINT " "
490 PRINT " "
500 PRINT " "
510 PRINT " "
520 PRINT " "
530 PRINT " "
540 PRINT " "
550 PRINT " "
560 PRINT " "
570 PRINT " "
580 PRINT " "
590 PRINT " "
600 PRINT " "
610 PRINT " "
620 PRINT " "
630 PRINT " "
640 PRINT " "
650 PRINT " "
660 PRINT " "
670 PRINT " "
680 PRINT " "
690 PRINT " "
700 PRINT " "
710 PRINT " "
720 PRINT " "
730 PRINT " "
740 PRINT " "
750 PRINT " "
760 PRINT " "
770 PRINT " "
780 PRINT " "
790 PRINT " "
800 PRINT " "
810 PRINT " "
820 PRINT " "
830 PRINT " "
840 PRINT " "
850 PRINT " "
860 PRINT " "
870 PRINT " "
880 PRINT " "
890 PRINT " "
900 PRINT " "
910 PRINT " "
920 PRINT " "
930 PRINT " "
940 PRINT " "
950 PRINT " "
960 PRINT " "
970 PRINT " "
980 PRINT " "
990 PRINT " "

```

48K SPECTRUM PRINT UTILITIES

© Andrew Pennell 1983

FOUR different character widths:

```

42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42 42
32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32 32
21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21
16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16

```

characters per line

and TWO different HEIGHTS
giving EIGHT different sizes:

12345678

Is the ZX Printer connected?

cursore aggiuntivo)

CHR\$ 24 abilita 32 caratteri per linea
CHR\$ 25 abilita 42 caratteri per linea
CHR\$ 26 abilita 16 caratteri per linea
CHR\$ 27 abilita 21 caratteri per linea
CHR\$ 28 seleziona la doppia altezza

È possibile listare, sia su video che su stampante, con i caratteri attualmente attivi mediante il comando LIST#15, o LLIST#15 eventualmente specificando il numero di linea.

La funzione TAB, a differenza della AT che ha una risoluzione maggiore, lavora normalmente.

LA STAMPANTE

Anche sulla stampante si ha una maggiore risoluzione di stampa (ovviamente ZX PRINTER o stampanti come la Seikosha GP 50 S) utilizzando sempre la funzione AT, che ha però in solo argomento, cioè la coordinata orizzontale.

È possibile avere anche su stampante caratteri di differenti dimensioni, ma sulla stessa linea di caratteri debbono avere la medesima altezza.

PARTICOLARITA'

In particolare se si vogliono ottenere dei buoni risultati di animazione per giochi, si consiglia di utilizzare i caratteri normali (32 per linea) in quanto gli UDG, con gli altri set di caratteri non sono completi (non sono di 8x8 punti).

Per chi conosce il LM, è possibile sfruttare appieno le possibilità offerte da questa utility, mediante dei semplici programmi.

Il manualeto, fornito insieme alla cassetta del programma, da alcune brevi ma esaurienti indicazioni su come fare ciò. ■

**AIUTATECI
A RISPARMIARE
CARTA**

**ACQUISTATE
SPERIMENTARE
SEMPRE
ALLA STESSA EDICOLA**

La carta per stampare riviste sta diminuendo in tutto il mondo. Ci è difficile reperirla. Preghiamo pertanto i lettori di acquistare "Sperimentare" possibilmente sempre alla stessa edicola. Ciò permetterà ai nostri servizi diffusione di rifornire i punti di vendita di un numero sempre fisso di copie, evitando sperperi e rese. Altri lettori, inoltre, non rischieranno di rimanere senza Sperimentare.

SOFTWARE APPLICATIVO

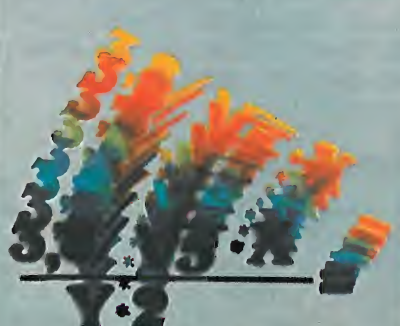
MATEMATICA 1

Casa produttrice
REBIT

Computer
SPECTRUM 48 K
Prezzo L. 20.000

Sinclair ZX Spectrum

REBIT
COMPUTER



MATEMATICA 1

Questo programma fa parte di una serie, realizzata dalla Rebit, per rendere lo Spectrum, un home dalle innumerevoli applicazioni. In questo caso, in particolare, lo Spectrum è utilizzato come calcolatore.

Il programma "Matematica 1", per 48 K, è strutturato a sottoprogrammi, ognuno indipendente dall'altro, i quali risolvono vari tipi di problemi, relativi alle più comuni applicazioni matematiche a livello di scuola media superiore.

Dal menù che presentiamo, noterete che vengono affrontati 14 problemi diversi, alcuni dei quali anche in modi diversi.

L'opzione 1 consente il calcolo del M.C.D. e mcm fra 2 numeri interi.

L'opzione due, consente il calcolo dei fattori primi di un numero, rappresentandoli con la potenza con la quale compaiono a formare il numero stesso.

Il terzo problema, è relativo al calcolo di un'area, mediante l'introduzione delle coordinate dei vertici del poligono (coordinate cartesiane).

Tutte le coordinate devono risultare essere positive.

Per tale motivo è necessario effettuare prima del calcolo una traslazione, nel caso il poligono occupi più quadranti del piano cartesiano.

L'opzione 4, risolve un triangolo, calcolando i tre elementi incogniti dello stesso, dati tre elementi noti.

Vengono considerate tutte le possibilità, e quindi a questa opzione corrispondono diverse altre sottopzioni, e precisamente:

- 1) angolo, lato, angolo
- 2) lato, angolo, lato
- 3) angolo, angolo, lato
- 4) lato, lato, angolo
- 5) lato, lato lato

Le unità di misure dei gradi, possono essere sia i gradi sessagesimali che i radianti.

L'opzione 5, consente di calcolare la somma, la differenza, e il prodotto scalare di due vettori nello spazio, aventi origine nell'origine degli assi.

Dei due vettori si introducono le

coordinate cartesiane delle punte.

L'opzione 6, risolve un sistema di equazione lineari, con al massimo 20 equazioni.

Se si tenta di introdurre dati per un numero maggiore di equazioni si ha una segnalazione relativa alla mancanza di RAM.

Il programma è infatti protetto, nel senso che sia gli INPUT che i valori introdotti sono controllati, al fine di evitare per quanto possibile la segnalazione di errori da parte del sistema.

Gli errori segnalati normalmente dal sistema, richiedono infatti la conoscenza di come il sistema agisce per potere ripristinare il funzionamento del programma senza possibilmente perdere i dati introdotti.

Si è voluto quindi con questo programma, realizzare un esempio di come anche sui micro sia possibile avere programmi adatti anche all'utente che nulla conosce della macchina che sta per utilizzare.

L'opzione 7 del programma permette il calcolo delle radici reali o immaginarie di un'equazione di secondo grado.

È piuttosto raro che un risolutore di equazioni calcoli anche le radici immaginarie e quindi questo sottoprogramma si fa notare.

MENU'

Inserisci l'opzione desiderata

- 01-M.C.D ; m.c.m
- 02-FATTORI PRIMI
- 03-AREA DI UN POLIGONO
- 04-ELEMENTI DI UN TRIANGOLO
- 05-ANALISI DI DUE VETTORI
- 06-SISTEMI DI EQUAZIONI LINEARI
- 07-RADICI DI EQUAZ. QUADRATICHE
- 08-RADICI REALI DI UN POLINOMIO
- 09-MASSIMO DI UNA FUNZIONE
- 10-DERIVATE
- 11-GRAFICO DI FUNZIONI
- 12-INTERPOLAZIONE LINEARE
- 13-INTERPOLAZIONE CURVILINEA
- 14-INTEGRAZIONE DI FUNZIONE
- 15-ABBANDONO DEL PROGRAMMA

02-FATTORI PRIMI

'm' per tornare al MENU'

Fattori di 12345 :

```
3↑1 (=3)
prodotto= 3
5↑1 (=5)
prodotto= 15
523↑1 (=523)
prodotto= 12345
```


04-ELEMENTI DI UN TRIANGOLO

'm' per tornare al MENU'

Digita gli elementi che conosci nell'ordine in cui compaiono:

- 1-angolo, lato, angolo
- 2-lato, angolo, lato
- 3-angolo, angolo, lato
- 4-lato, lato, angolo
- 5-lato, lato, lato

```
U1 (10,10,10)
Ampiezza: 17,320508
Angolo con l'asse X: 54.73561
Angolo con l'asse Y: 54.73561
Angolo con l'asse Z: 54.73561
```

```
U2 (20,20,20)
Ampiezza: 34,641016
Angolo con l'asse X: 54.73561
Angolo con l'asse Y: 54.73561
Angolo con l'asse Z: 54.73561
```

Angolo tra U1 e U2: 0

U1+U2: X=30;Y=30;Z=30

U1-U2: X=-10;Y=-10;Z=-10

Prodotto scalare : 600
Prodotto vettoriale :
X=0;Y=0;Z=0

L'opzione successiva consente il calcolo delle radici reali di un polinomio e si presenta come piuttosto complessa.

Per il calcolo, oltre ai coefficienti e alla costante si deve inserire anche il valore supposto di una radice.

Il programma, che utilizza per il calcolo il metodo di Newton, stampa il valore reale della radice, (se lo trova), oppure il valore approssimato dopo 100 iterazioni.

È comunque possibile continuare dopo le prime 100 iterazioni, se il valore ottenuto non soddisfa.

Oltre alla stampa della radice, il programma calcola anche il valore assunto del polinomio con quella radice, e il valore della derivata in quel punto.

Questa operazione va ripetuta per ogni radice da ricercare.

L'opzione 11 calcola il massimo di una funzione in un intervallo dato.

Nell'intervallo che si considera per il calcolo, la funzione può avere un solo massimo, e pertanto deve essere noto a priori questo fatto.

Si può verificare questo traccian-

do il grafico della funzione mediante l'opzione 11.

Per il calcolo, si deve fornire anche l'intervallo da considerare fra un punto e l'altro.

Ovviamente minore sarà l'intervallo maggiore sarà la precisione (e i tempi di calcolo).

L'opzione 10 consente il calcolo della derivata in un punto.

Con l'opzione 11 si ha la possibilità di stampare il grafico di una funzione in due modi diversi.

Più precisamente, l'origine delle coordinate sarà posto al centro dello schermo e le coordinate sui due assi saranno omogenee (sempre che l'intervallo di studio della funzione sia minore di 256), con il primo metodo.

Con il secondo metodo si ha la classica rappresentazione di funzioni ottenuta calcolando dei fattori di scala sia per le X, che per le Y, in modo tale da ottenere il massimo dimensionamento sullo schermo.

Più funzioni possono essere rappresentate contemporaneamente sullo schermo, ed è quindi possibile

effettuare confronti fra le stesse, studiare intersezioni e altro.

Con l'opzione interpolazione lineare, si ottiene di calcolare l'equazione della retta passante per due punti, e quindi successivamente il valore dell'ordinata di ogni altro punto appartenente alla retta.

Esiste anche un'interpolazione curvilinea, che permette di calcolare il valore dell'ordinata di un punto appartenente ad una curva, della quale siano noti alcuni punti.

Ovviamente il risultato sarà approssimato, con una precisione che dipende dal numero di punti che risultano essere noti.

Data una funzione, è possibile calcolarne l'integrale, con 3 metodi diversi: metodo di Simpson, regola trapezoidale, metodo di Gauss.

I metodi richiedono INPUT di diverso, e con il primo è possibile calcolare l'integrale anche di una funzione non nota, purché siano noti i valori assunti dalla stessa in determinati punti.

L'ultima opzione consente di uscire dal programma e di visualizzare il contenuto di memoria ancora disponibile.

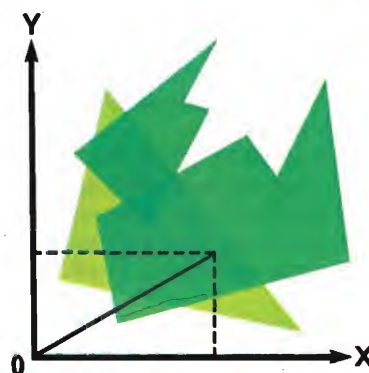
Il programma è listabile, e questo consente di analizzare le varie routine di calcolo, che possono risultare molto interessanti.

TOPOGRAFIA

Casa produttrice
J.C.E.

Computer
SPECTRUM 48 K
Prezzo L. 30.000

TOPOGRAFIA



SPECTRUM 48K

Jce

SOFTWARE APPLICATIVO

Questo programma, può avere diversi tipi di applicazioni, sia dal punto di vista ingegneristico, che matematico.

La funzione principale del programma è il calcolo di aree di figure piane in svariati modi che tengono

```

- M E N U -

0. triangoli : 2 lati e 1 angolo
1. triangoli : 1 lato e 2 angoli
2. triangoli : 3 lati
3. aree con coordin. cartesiane
4. aree con coordinate polari
5. aree con coordinate bipolari
6. aree con metodo camminamento
7. trasform. polari → cartesiane
8. trasform. cartesiane → polari

0. on/off sound
1. inverso video
    
```

Premi il numero corrispondente

AREE TRIANGOLI

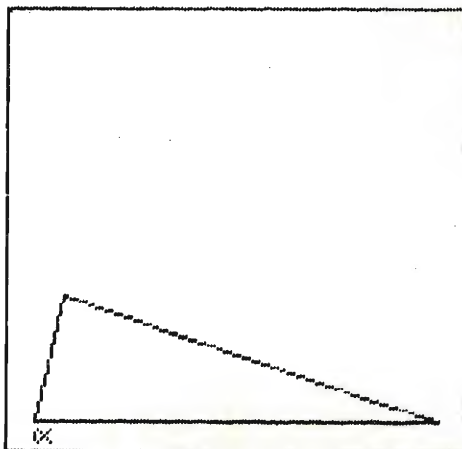
AREE TRIANGOLI

DATI DI INPUT

```

a = 20
b = 60
X = 78

S = 586.8885
    
```



Premi un tasto per continuare

conto dei diversi sistemi utilizzati per il rilievo dei dati soprattutto dalle mappe o dal terreno.

Le prime tre opzioni, riguardano la risoluzione di un triangolo, ovvero il calcolo dell'area di un triangolo, noti alcuni elementi dello stesso.

Le possibilità sono: 1 lati e un angolo; 1 lato e 2 angoli; 3 lati.

Le unità di misura degli angoli sono di 4 tipi diversi.

Gradi centesimali, gradi sessagesimali, radianti, gradi sessadecimali.

Per quanto riguarda gli angoli misurati con gradi sessagesimali, si ha la rappresentazione di gradi, minuti, secondi.

Per i gradi centesimali e sessadecimali, di gradi e parte frazionaria del grado.

Per le misure lineari, non è invece necessario specificare l'unità di misura richiesta.

L'unità di misura degli angoli, verrà costantemente visualizzata sullo schermo, onde evitare errori, nell'in-

serimento dei dati stessi.

Con un'apposita opzione, le aree calcolate verranno memorizzate, e sommate fra loro.

In tal modo è possibile dividere una figura complessa, in più figure semplici, delle quali sia possibile calcolare l'area mediante una delle opzioni del programma.

Scelta una delle opzioni, il programma provvede a chiedere i dati secondo un'ordine che deve essere obbligatoriamente rispettato.

Il risultato viene visualizzato insieme alla rappresentazione grafica della figura alla quale corrispondono i dati introdotti.

Ovviamente se i dati non sono significativi, anche il disegno, (sempre che sia possibile farlo), e il risultato non lo saranno.

Le altre opzioni, sono più sofisticate.

Con l'opzione 3, è possibile calcolare l'area di un poligono, conoscendo le coordinate cartesiane dei

CALCOLO AREE POLIGONI (Gauss) (con coordinate cartesiane)

Figura con 5 lati

```

X 1  = 10      Y 1  = 000
X 2  = 0       Y 2  = 000
X 3  = 40      Y 3  = 400
X 4  = 50      Y 4  = 000
X 5  = 20      Y 5  = 000
    
```

S = 1050

Premi un tasto per continuare

lati. Queste coordinate possono essere anche negative, per cui non è necessario effettuare nessuna particolare operazione prima dell'introduzione dei dati stessi.

Ovviamente i lati congiungenti due vertici non si debbono attraversare fra loro, e se ciò accade, è necessario considerare più figure in luogo di una.

Inserendo comunque l'apposita funzione, sarà il computer stesso a calcolare l'area complessiva.

Il risultato sarà visualizzato, con anche la rappresentazione grafica della figura introdotta.

Tutte le stampe che vengono effettuate su video, possono essere trasferite su stampante, premendo un tasto.

Questa opzione risulta particolarmente utile, allorché si debba calcolare l'area di un terreno, partendo da una mappa.

Un altro sistema di calcolo, si basa invece sull'uso delle coordinate polari, ed è adatto quindi al calcolo dell'area di figure i cui dati sono stati ottenuti mediante dei rilievi dal terreno.

Anche in questo caso, oltre al risultato, viene visualizzato anche la figura corrispondente ai dati introdotti.

Sempre per applicazioni relative a rilievi ottenuti sul terreno, è disponibile un'altra opzione, che consente il calcolo di aree mediante le coordinate bipolari.

È cioè possibile partendo dalla misura degli angoli ottenuti fra i vertici della figura e due punti fissi, ed essendo nota la distanza fra questi due punti fissi, calcolare l'area della figura stessa.

Questo risulta essere particolarmente utile soprattutto per il calcolo di aree di terreni posti in zone inaccessibili, o comunque dove sia difficile calcolare una distanza, ma non un angolo.

Le successive due opzioni consentono la trasformazione delle coordinate polari di un punto in coordinate cartesiane e viceversa.

La conversione, avviene utilizzando uno qualsiasi dei sistemi angolari disponibili.

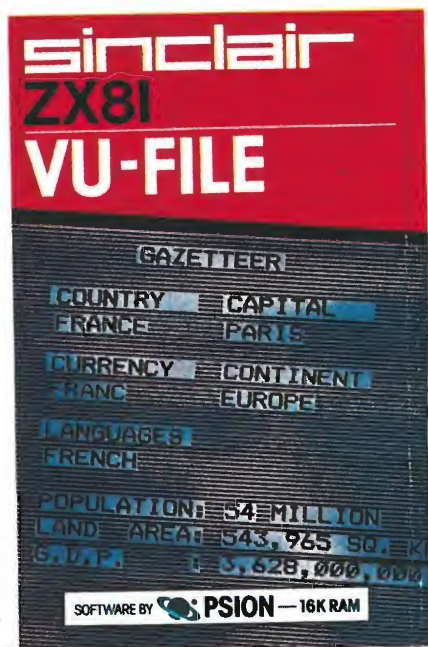
Può quindi risultare utile per convertire un'unità di misura angolare in un'altra, utilizzare in successione le due opzioni.

Ad esempio da gradi centesimali a coordinate cartesiane, e poi da queste a gradi sessagesimali.

VU-FILE

Casa produttrice
PSION

Computer
ZX 81 con 16 K
Prezzo L. 24.000



Per chi ancora non lo sapesse, ovvero per i sinclairisti che sono tali solo da quando è approdato in Italia lo Spectrum, il famoso programma VU-FILE per lo Spectrum, non è che la versione aggiornata di quello realizzato per il glorioso ZX 81.

Per gli ZX ottantunisti, questa vuole essere una precisazione, o meglio una segnalazione, doverosa forse, visto che anche chi scrive, non sapeva dell'esistenza di questo programma nella versione per ZX 81.

I 16 K dello ZX 81 sono poi un'enormità, tanto è vero che il programma dimostrativo, cioè il GAZETEER, è quello relativo all'intero pianeta.

A dire il vero, il bianco e nero, fa sì che il programma sembri essere ancor più professionale, e a differenza dell'analogica versione dello Spectrum, che è protetta, questa per lo ZX 81, è aperta alla manomissione, per cui ci si può effettivamente sbizzarrire e andare alla ricerca ad esempio, del paese con il maggior reddito procapite, o degli stati in cui si parla inglese, e così via.

Descriviamo brevemente il programma per chi non conosce il VU-FILE, nemmeno nella versione dello Spectrum.

Il VU-FILE, è un archivio elettronico, nel quale è possibile inserire diversi dati, organizzati in record e campi.

È possibile ad esempio realizzare un file indirizzi.

I dati relativi ad ogni persona sono chiamati record, mentre ognuno di questi dati (ad esempio il nome, il cognome, la via...) costituisce un campo del record.

Esiste una grossa differenza fra un archivio di tipo tradizionale, e un archivio elettronico.

Nel primo caso infatti i dati sono statici, e organizzati secondo un criterio prestabilito e immutabile.

Ad esempio un'organizzazione su schede alfabetiche, rimarrà tale per sempre.

Un archivio elettronico, può invece modificare in qualsiasi momento la propria organizzazione interna.

Ad esempio se si dispone di un indirizzario, ordinato alfabeticamente secondo il cognome delle persone, è possibile effettuare in brevissimo tempo un ordinamento alfabeticamente rispetto al nome, o alla città e così via.

Ognuno dei campi può cioè essere scelto come campo sul quale effettuare l'ordinamento.

È evidente il vantaggio che si ottiene quando i dati da manipolare sono migliaia.

Ma questa è solo una delle possibilità.

Se voglio scoprire quante delle persone presenti nell'indirizzario abitano a Milano, sarà sufficiente dare il comando di ricerca, e in breve tempo, si otterranno una dietro all'altra le schede delle persone (in ordine alfabeticamente) abitanti a MILANO.

Un'altra applicazione molto interessante di questo tipo di archiviazione può essere una biblioteca, nel qual caso, è possibile ricercare ad esempio tutti i libri su di un determinato argomento, oppure tutti i libri dello stesso autore, o della stessa casa editrice, o pubblicati lo stesso anno.

Un altro vantaggio dell'archiviazione elettronica è che un nuovo dato, non appena inserito, verrà immediatamente sistemato al posto giusto, senza fatica di sorta.

È possibile poi modificare i dati con estrema semplicità, senza dovere rifare completamente una scheda, ma semplicemente modificando il dato errato.

È molto comodo poi avere mi-

SOFTWARE APPLICATIVO

AFGHANISTAN

ASIA KABUL
PUSHTU, DARI AFGHANI
POP: 19.5 GNP: 100 AREA: 657

ALBANIA

EUROPE TIRANE
ALBANIAN LEK
POP: 2.5 GNP: 530 AREA: 29

ALGERIA

AFRICA ALGIERS
ARABIC, FRENCH DINAR
POP: 17.3 GNP: 650 AREA: 2383

ANGOLA

AFRICA LUANDA
PORTUGUESE KWANZA
POP: 6.4 GNP: 580 AREA: 1247

ARGENTINA

S.AMERICA BUENOS AIRES
SPANISH PESO
POP: 25.7 GNP: 1900 AREA: 2777

IVORY COAST

AFRICA ABIDJAN
FRENCH CFA FR
POP: 6.8 GNP: 420 AREA: 322

UNITED ARAB EMIRATES

ASIA ABU DHABI
ARABIC DIRHAM
POP: .2 GNP: 13500 AREA: 84

GHANA

AFRICA ACCRA
ENGLISH CEDI
POP: 10.1 GNP: 350 AREA: 239

gliaia di dati su una cassetta magnetica, invece che su quintali di carta, anche perchè è molto più semplice duplicare una cassetta e quindi avere un archivio di scorta, che non centinaia di schede.

Abbiamo parlato di migliaia di dati, in quanto indipendentemente dalla capacità della memoria del computer, è ovviamente possibile caricare in successione più file.

Per fare tutto questo il programma dispone di una semplice serie di comandi, appositamente realizzati.

Innanzitutto, nella prima fase d'uso, quando cioè si crea un nuovo file, è necessario definire l'intestazione dei vari campi (ad esempio

nome e cognome), nonché la posizione fisica degli stessi sul video.

Una volta che si è definito quello che è lo scheletro del file, si può iniziare a riempirlo con dei dati.

Il VU-FILE, dispone di comandi per l'inserimento dei dati, la loro modifica, la cancellazione la ricerca e l'ordinamento su ognuno dei campi che si sono definiti, nonché la disponibilità di memoria ancora libera, è il numero, di records introdotti.

Questi comandi vengono messi in atto, con la semplice pressione di un tasto.

L'uso del VU-FILE si rivela quindi estremamente semplice, e adatto anche a coloro che affrontano il

computer per la prima volta.

Le stampe che presentiamo sono un esempio tratto dal GAZETTEER.

Nel primo caso ci si è limitati a stampare i records, con l'ordinamento originale (quello fatto cioè sugli stati), mentre nel secondo caso, c'è un nuovo ordinamento, realizzato prendendo come riferimento il nome della capitale.

Al fine di risparmiare carta, è possibile definire due diverse matrici per i records, una delle quali dedicata al video, e l'altra alla stampante.

Con un comando è poi possibile ottenere la copia del video, oppure fare stampare tutto il contenuto del file.

SPECTRUM IN GARA ALL'INTERNATIONAL SCHOOL DI MILANO

La festa di fine anno scolastico all'International School of Milan è stata caratterizzata da una originale iniziativa che ha avuto come protagonista lo ZX Spectrum. Per tutta la durata della festa gli studenti dell'istituto, dalle elementari alle medie superiori, si sono cimentati in una combattutissima gara di giochi da computer sullo Spectrum. I vari "Jet Pac", "Tranz Am", "Orazio va a sciare", ecc. si sono succeduti senza tregua sugli Spectrum in un clima di accessissima competizione. Nell'aula allestita per la gara non mancava il classico programma di bioritmo che sfornava in continuazione lo stato di forma degli studenti in previsione degli esami e delle interrogazioni finali. Da sottolineare con piacere che il Computer è contemplato come materia di studio facoltativa per gli studenti delle medie superiori, è proprio il caso di dire quindi che il linguaggio Basic sarà considerato, in un futuro non troppo lontano, alla pari del latino. Purtroppo di simili iniziative non abbiamo notizia da parte di scuole statali, speriamo che i nostri insegnanti non rimangano insensibili ancora per troppo tempo.



SOFTWARE APPLICATIVO

sono del tipo: alimentari L. 50.000, vestiario L. 100.000, mentre le entrate sono: stipendio L. 150.000...

Se si ha cura di prendere nota delle entrate e uscite su un pezzo di carta, si può effettuare l'operazione di aggiornamento anche settimanalmente.

Ovviamente questi dati possono essere corretti con l'opzione 4 del programma e memorizzati con l'opzione 6.

La parte più interessante è ovviamente quella che riguarda la visualizzazione della situazione finanziaria.

Le opzioni di questa parte del programma sono:

- Voci uguali
- Spese in periodo
- Entrate o uscite
- Tutti i movimenti.

Con la prima si ha la possibilità di visualizzare tutti i movimenti relativi ad esempio il settore abbigliamento, oppure tutti i movimenti effettuati il 17/01/84, oppure tutte le spese di L. 100.000 sostenute.

Con la seconda si definisce un periodo di tempo del quale si vogliono conoscere i movimenti.

La terza opzione consente di visualizzare le spese o le entrate relative ad una singola categoria.

La quarta opzione da invece i totali, sia delle entrate che delle uscite, in pratica da il bilancio.

Il numero di movimenti che si possono memorizzare è di 400; se ci si avvicina a questo numero, è possibile compattare i movimenti di un periodo mantenendo solo i totali ed eliminando i particolari.

È però consigliabile ricominciare ogni mese un nuovo bilancio, in modo tale da memorizzare tutti i dati di un mese, in forma estesa.

Questi file, possono essere poi utilizzati nel programma bilancio annuale, posto sul lato B della cassetta.

Questo programma consente di tenere aggiornati i totali mensili di ogni voce di entrata e uscita e il totale annuale fino al mese in corso.

I dati in entrata sono, i file realizzati con il programma visto in precedenza. Concludendo, con questi due programmi è possibile conservare nel dettaglio i movimenti di E/U, relativi ad un intero anno, e in conseguenza di ciò effettuare delle ricerche su questi dati, utili a programmare meglio per il futuro il proprio comportamento.

TRAVI IPE

Casa produttrice
J.C.E.

Computer
SPECTRUM 16 E 48 K
Prezzo L. 24.000

Questo è un programma di ingegneria, che può aiutare geometri ed



Progetto travi in acciaio IPE

Carico = $(3400 + 106) = 3506 \text{ kg/m}$

Luce $(1 + 5\%) = 11.55 \text{ m}$

σ ferro = $2396 < 2400 \text{ kg/cm}^2$

Momento = 58464 kgm

Freccia = $0 \text{ cm} < 1/200 \text{ luce}$

Trave proposta: IPE 550

$W = 2440 \text{ cm}^3$

$Jx = 67120 \text{ cm}^4$

Peso = 106 kg/m

Premi un tasto per continuare

Progetto travi in acciaio IPE

Carico = $(234000 + 976) = 234976 \text{ kg/m}$

Luce $(1 + 5\%) = 4.2 \text{ m}$

σ ferro = $2110 < 2400 \text{ kg/cm}^2$

Momento = 518122 kgm

Freccia = $0 \text{ cm} < 1/200 \text{ luce}$

Trave proposta: 8 IPE 600

$W = 3070 \text{ cm}^3$

$Jx = 92060 \text{ cm}^4$

Peso = 122 kg/m

Premi un tasto per continuare

SOFTWARE FAI DA TE

AGENDA

Il Sig. Frighi Davide, ci ha richiesto un programma per lo ZX81, ad uso di agenda telefonica.



Prontamente abbiamo modificato il programma realizzato per lo Spectrum dal gruppo utilizzatori computer Sinclair di Napoli, adattandolo al ZX81.

Il programma risulta essere strutturalmente simile al precedente.

Ovviamente sono stati eliminati i comandi relativi alla grafica a colori.

Le linee con più di un'istruzione sono state spezzate in più linee, e in particolare le linee con una condizione iniziale seguita da più istruzioni, sono state riscritte su più linee, tutte avanti la condizione iniziale.

Il PAUSE 0, è stato sostituito con un PAUSE 40000, e gli INPUT "nome"; variabile, sono stati sostituiti

```

10 LET NUM=10
20 DIM N$(NUM,64)
30 LET N=1
50 CLS
60 PRINT "RISPONDI"
62 PRINT
65 PRINT "1 PER INSERIRE"
66 PRINT "2 PER RICERCARE"
67 PRINT "3 PER LISTARE"
68 PRINT "4 PER CANCELLARE"
69 PRINT "9 PER USCIRE E REGISTRARE"
70 PAUSE 40000
80 IF INKEY$="9" THEN GO TO 9000
90 IF INKEY$="1" THEN GO SUB 200
100 IF INKEY$="2" THEN GO SUB 300
110 IF INKEY$="3" THEN GO SUB 3000
120 IF INKEY$="4" THEN GO SUB 500
125 GO TO 50
130 PRINT AT 14,5;"VALORE ERRATO"
140 PAUSE 150
150 GO TO 50
200 CLS
205 PRINT AT 0,8;"INSERIMENTO"
210 IF N=NUM THEN GO TO 5000
220 PRINT AT 20,0;"SCRIVI IN ORDINE:"
    COGNOME NOME TEL.
221 INPUT S$
222 PRINT S$
230 IF LEN S$<=64 THEN GO TO 250
240 PRINT AT 11,0;"STRINGA TROPPO LUNGA"
245 PRINT AT 13,0;"MAX.64 CHRS"
246 GO TO 220
250 GO SUB 2000
255 IF F=0 THEN GO SUB 1000
270 GO TO 50
300 CLS
303 PRINT AT 0,9;"RICERCA"
305 PRINT AT 20,0;"NOME DA CERCARE?"
306 INPUT S$
307 PRINT S$
310 GO SUB 2000
320 IF F=0 THEN PRINT "NON E' IN RUBRICA"
325 IF F=0 THEN PAUSE 150
326 IF F=0 THEN GO TO 50
330 GO TO 6000
500 CLS
505 PRINT AT 0,7;"CANCELLAZIONE"
510 PRINT "NOME DA CANCELLARE?"
511 INPUT S$
512 PRINT S$
520 GO SUB 2000
540 IF F=0 THEN PRINT "NON E' IN RUBRICA"
545 IF F=0 THEN PAUSE 150
546 IF F=0 THEN GO TO 50
550 GO SUB 4000
1500 LET N=N+1
1520 FOR I=N TO G+1 STEP -1
1540 LET N$(I)=N$(I-1)
1550 NEXT I
1580 LET N$(G+1)=S$
1600 GO TO 50
2000 LET L=1
2010 LET R=N
2020 LET G=INT ((L+R)/2)
2040 IF R<L THEN LET F=0
2050 IF R<L THEN RETURN
2060 IF S$( TO LEN S$)=N$(G,
    TO LEN S$) THEN LET F=2
2070 IF S$( TO LEN S$)=N$(G,
    TO LEN S$) THEN RETURN
2080 IF S$(N$(G) THEN LET R=G-1
2090 IF S$(N$(G) THEN GO TO 2020
2100 LET L=G+1
2110 GO TO 2020
3000 CLS
3010 FOR P=1 TO N
3020 PRINT N$(P)
3021 PRINT
3025 NEXT P
3030 PRINT
3040 PRINT "PREMI UN TASTO PER IL MENU"
3045 PAUSE 40000
3050 GO TO 50
4000 PRINT "N$(G)";"CANCELLATO"
4010 PAUSE 200
4015 LET N=N-1
4020 FOR I=G TO N
4030 LET N$(I)=N$(I+1)
4035 NEXT I
4036 CLS
4040 GO TO 50
5000 CLS
5005 PRINT AT 11,0;"RUBRICA COMPLETA CON "
5010 PRINT NUM-1;" NOMI"
5020 PAUSE 150
5030 GO TO 50
6000 CLS
6005 PRINT N$(G);"E' IN RUBRICA"
6010 PRINT "IN LOCAZIONE ";G-1
6015 PRINT
6020 GO TO 60
9000 CLS
9010 PRINT "FINE LAVORO"
9020 PRINT "PER REGISTRARE LA RUBRICA"
9030 PRINT "QUANDO SEI PRONTO PREMI UN TASTO"
9040 PAUSE 40000
9050 SAVE "RUBRICA"
9060 GO TO 50
9889 STOP
    
```


SOFTWARE FAI DATE

```

000000 PRINT A, "ALTEZZA",
000000 INPUT B
000000 PRINT "AREA", A*B/2
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "LATI "
000000 INPUT A
000000 PRINT A;" ";
000000 INPUT B
000000 PRINT B;" ";
000000 INPUT C
000000 PRINT C;" ";
000000 LET D=(A+B+C)/2
000000 PRINT "AREA", SQR (D*(D-A)*(
000000 * (D-B)*(D-C)))
000000 PRINT "P", D*2
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "LATI"
000000 INPUT A
000000 PRINT A
000000 INPUT B
000000 PRINT B
000000 INPUT C
000000 PRINT "ANGOLO GRADI",
000000 C
000000 LET C=C*PI/180
000000 PRINT "AREA", .5*(A*B)*SIN C
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "LATO ",
000000 A
000000 PRINT "ANGOLI GRADI",
000000 B
000000 PRINT "IL TERZO E' L'ANGOLO
000000 C
000000 INPUT B
000000 PRINT B;" ";
000000 INPUT C
000000 PRINT C;" ";
000000 INPUT D
000000 PRINT D
000000 LET E=PI/180
000000 PRINT "AREA", .5*A*A*(SIN (B
000000 *E)/SIN (D*E))
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "TRAPEZIO"
000000 PRINT "BASE MINORE",
000000 A
000000 PRINT "BASE MAGGIORE",
000000 B
000000 INPUT A
000000 PRINT "ALTEZZA",
000000 C
000000 PRINT "AREA", (A+B)*C*.5
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "CERCHIO CORONA CIRC.

```

```

000000 PRINT "1 RAGGIO"
000000 PRINT "2 CIRCONFERENZA"
000000 PRINT "3 CORONA CIRCOLARE"
000000 INPUT I
000000 IF I<1 OR I>3 THEN GO TO 50
000000 GO TO 5000+I*100
000000 PRINT "RAGGIO",
000000 INPUT A
000000 PRINT "AREA", A*A*PI
000000 PRINT "C", 2*A*PI
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "CIRCONFERENZA",
000000 INPUT A
000000 PRINT "AREA", (A/(2*PI))*2*P
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "RAGGIO MAG. ",
000000 INPUT A
000000 PRINT "RAGGIO MIN. ",
000000 INPUT B
000000 IF B>A THEN GO TO 5360
000000 PRINT "AREA", PI*(A*A-B*B)
000000 PRINT "CMAG. CMIN.", 2*A*PI
000000 *B
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "1 ARCO DI CORONA"
000000 PRINT "2 SETTORE CIRCOLARE"
000000 PRINT "3 CONVERSIONI"
000000 INPUT I
000000 IF I<1 OR I>3 THEN GO TO 60
000000 IF I<1 OR I>3 THEN GO TO 60
000000 GO TO 6000+I*100
000000 PRINT "RAGGIO MAG. ",
000000 INPUT A
000000 PRINT "RAGGIO MIN. ",
000000 INPUT B
000000 IF B>A THEN GO TO 6145
000000 PRINT "ANGOLO GRADI",
000000 INPUT C
000000 PRINT "AREA", .00873*C*(A*A-
000000 B*B)
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "RAGGIO",
000000 INPUT A
000000 PRINT "ANGOLO",
000000 INPUT B
000000 PRINT "AREA", .008727*B*A*A
000000 STOP
000000 RUN
000000 PRINT "RAGGIO",
000000 INPUT A
000000 PRINT "LUNGHEZZA ARCO ",
000000 INPUT B
000000 PRINT "ANGOLO", 180*B/(A*PI)
000000 STOP
000000 RUN

```


SOFTWARE FAI DA TE

narie, nonostante il fatto che l'equazione abbia tre radici reali distinte.

Comunque dopo questa blaterata storica, ritorniamo al punto: come si definiscono e si rappresentano i numeri complessi sul calcolatore.

Definizione: si dice numero complesso una coppia ordinata (a, b) di numeri reali a, b . L'insieme di tali coppie costituisce il campo complesso quando si definiscono l'uguaglianza, la somma e la moltiplicazione come segue:

$$\begin{aligned}(a, b) &= (c, d) \text{ quando } a = c \text{ AND } b = d \\ (a, b) + (c, d) &= (a+c, b+d) \\ (a, b) * (c, d) &= (a*c-b*d, a*d+b*c)\end{aligned}$$

Una semplice immagine dei numeri complessi è quella che si ottiene pensando ad essi come se fossero i punti del piano cartesiano con le loro coordinate. In questo caso, se si osserva la somma, ad esempio, si riscopre la famosa "regola del parallelogramma" e cioè, se si congiungono i punti (a, b) e (c, d) con l'origine degli assi, il punto $(a+c, b+d)$ costituisce il quarto vertice di un parallelogramma.

Si potrebbe dimostrare che i numeri complessi del tipo $(a, 0)$ si possono porre in corrispondenza biunivoca, con i numeri reali a , e che il risultato di operazioni su questi numeri è ancora un numero dello stesso tipo. Questo significa che è possibile identificarli fra loro (come se fossero lo stesso ente aritmetico) cioè $(a, 0) = a$. In particolare $(0, 0) = 0$ ed inoltre $(1, 0) = 1$.

Se infine si osserva che

$$(0, a) * (0, b) = (-a * b, 0)$$

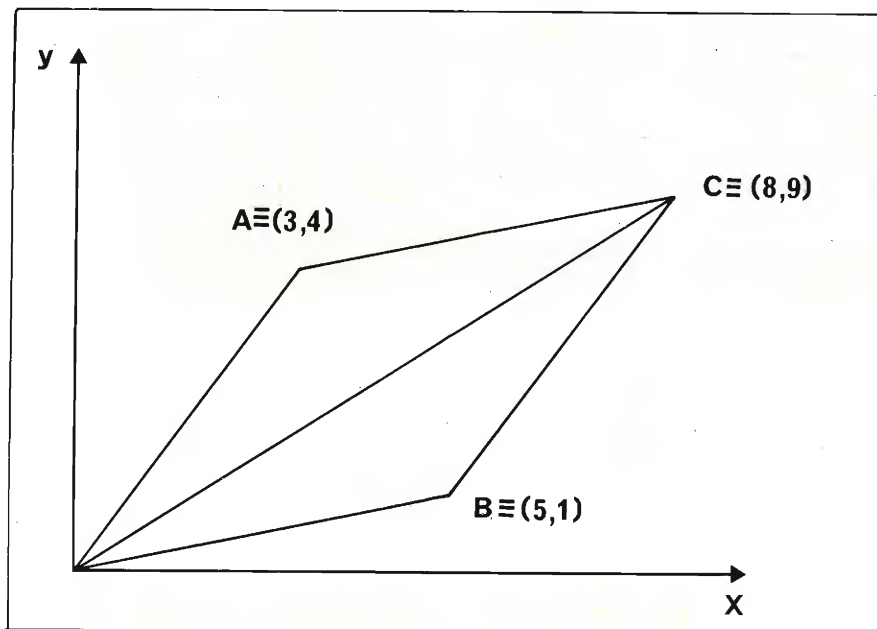
si conclude che non è possibile fare la stessa cosa di prima con i numeri del tipo $(0, a)$.

Ritornando all'immagine dei nu-

meri complessi sul piano, notiamo come i punti del tipo $(a, 0)$ stiano tutti sull'asse delle x , che per questo motivo è detto asse reale.

Da quanto precede si può scrivere:

$$\begin{aligned}(a, b) &= (a, 0) * (1, 0) + (b, 0) * (0, 1) \\ &= a * 1 + b * (0, 1) \\ &= a + b * (0, 1)\end{aligned}$$



Il numero complesso $(0, 1)$ si dice unità immaginaria e si indica con "i".

In particolare $i^2 = -1$, $i^3 = -i$, $i^4 = 1$, $i^5 = i$, ecc.

Allora il numero complesso (a, b) si può indicare con

$$a + b*i$$

che è la cosiddetta forma algebrica del numero complesso.

Le operazioni sopra definite sono le solite operazioni del calcolo letterale algebrico (a patto di ricordare che $i*i = -1$) e cioè:

$$\begin{aligned}(a+b*i) + (c+d*i) &= (a+c) + (b+d)*i \text{ somma} \\ (a+b*i) - (c+d*i) &= (a-c) + (b-d)*i \text{ sottrazione} \\ (a+b*i) * (c+d*i) &= (a*c-b*d) + (a*d+b*c) \text{ moltiplicazione} \\ (a+b*i) / (c+d*i) &= ((a*c+b*d) + (b*c-a*d)/(c^2+d^2)) \text{ divisione se il divisore } (c+d*i) \neq 0.\end{aligned}$$

Del numero complesso esistono poi altre due forme: quella trigonometrica e quella esponenziale, che sono altrettanto importanti, però per il momento soffermiamoci su quanto abbiamo visto.

Prima osservazione: un numero complesso è individuato da due elementi (numeri reali) presi ordinatamente, la parte reale e il coefficiente dell'immaginario, quindi una variabile complessa sul calco-

latore richiede il dimensionamento di variabili con indici del tipo $A(1,2)$ oppure di due variabili numeriche separate.

Seconda osservazione: nel campo complesso non vale l'ordinamento, cioè non ha più senso parlare di maggiore o minore, si può solo dire se due numeri complessi sono uguali o no.

A conclusione di questa puntata riporto il listato Basic di un programma che esegue le quattro operazioni elementari sui numeri complessi e li rappresenta in forma algebrica del tipo " $a + bi$ ".

Note: in INPUT sono ammessi non solo valori numerici, ma anche espressioni con risultato numerico. A linea 70 si può rispondere in maiuscolo o minuscolo indifferentemente.

RISOLUZIONE DELLE EQUAZIONI LINEARI

di Walter Mecchia

Per chi ha a che fare di continuo con problemi matematici, potrà ritornare utile questo programma, sviluppato dal nostro socio Walter Mecchia, che consente di risolvere sistemi di n equazioni in n incognite ($X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$), del tipo:

$$a_{11}X_1 + a_{12}X_2 + \dots + a_{1n}X_n = b_1$$

$$a_{21}X_1 + a_{22}X_2 + \dots + a_{2n}X_n = b_2$$

$$\dots$$

$$a_{n1}X_1 + a_{n2}X_2 + \dots + a_{nn}X_n = b_n$$

di cui a_{ij} è il coefficiente della i -esima variabile nella i -esima equazione, e b_i è il termine noto della i -esima equazione.

ANALISI DEL LISTATO

Come già detto il listato proposto serve per risolvere i sistemi lineari di equazioni; è importante affinché la soluzione esista e sia unica, che il numero delle equazioni ed il numero delle incognite sia il medesimo; inoltre è necessario che ogni equazione non sia esprimibile come combinazione lineare delle altre, ovvero che sia "linearmente indipendente", altrimenti essa risulterà rindondante ed inutile ai fini della risoluzione del problema.

Il sistema è risolto con il classico "metodo del pivot", che in pratica consiste nell'applicare corsivamente alla matrice dei coefficienti aumentata dai termini noti, delle operazioni lecite che trasformino il sistema originario in un nuovo sistema equivalente al primo detto in "forma canonica", del tipo:

$$1 X_1 + 0 X_2 + \dots + 0 X_n = 0'1$$

$$0 X_1 + 1 X_2 + \dots + 0 X_n = 0'2$$

$$\dots$$

$$0 X_1 + 0 X_2 + \dots + 1 X_n = 0'n$$

Da quest'ultimo sistema, che per ogni riga i -esima ha tutti i coefficienti nulli ad esclusione del coefficiente della variabile x_i che è unitario, si ricava facilmente una ed una sola soluzione ammissibile data da:

$$X_1 = b'1$$

$$X_2 = b'2$$

$$\dots$$

$$X_n = b'n$$

```

100 REM ***SISTEMI LINEARI***
105 BRIGHT 1: CLS : POKE 23609,
100
110 PRINT : PRINT " RISOLUZIONE
DI UN SISTEMA          DI EQUAZI
ONI LINEARI:"
115 PRINT TAB (14); "_00_"
120 PRINT
125 REM *** INPUT DIMENSIONI DE
L PROBLEMA***
130 PRINT "NUMERO DI EQUAZIONI"
: BEEP 1,10
135 INPUT N: PRINT " ";N: PRINT
140 DIM A(N,N+1)
145 REM *** INPUT COEFFICIENTI T
ERMINI NOTI***
150 PRINT : PRINT "INPUT DELLA
MATRICE DEI "COEFFICIENTI <A>["
N];"X";N];"J"***E DEL VETTORE DEI
TERMINI "NOTI <TN>["N];"J": PR
INT
155>FOR I=1 TO N
160 PRINT
165 PRINT I;" ) EQUAZIONE : "
170 PRINT
175 FOR J=1 TO N+1
180 IF J=N+1 THEN GO TO 195
185 PRINT " -A (";I;"",")J;""";
190 GO TO 200
195 PRINT " -TN(";I;"")";
200 BEEP .1,10: INPUT A(I,J): P
RINT " = ";A(I,J)
205 NEXT J
210 NEXT I
215 REM *** CORREZIONE PER RIGH
E***
220 PRINT : PRINT "VUOI CORREGG
ERE UNA RIGA (s/n)?"
225 LET C$=INKEY$: IF C$="n" TH
EN GO TO 285
230 IF C$<>"s" THEN GO TO 225
235>CLS : INPUT "NUMERO DELLA R
IGA ?";I: PRINT
240 FOR J=1 TO N+1
245 IF J=N+1 THEN GO TO 260
250 PRINT " -A (";I;"",")J;""";
255 GO TO 260
260 PRINT " -TN (";I;"")";
265 INPUT A(I,J): PRINT " = ";A
(I,J)
270 NEXT J
275 PRINT : GO TO 220
280 REM ***RISOLUZIONE DEL PROB
LEMA***
285 PRINT : PRINT "RISOLUZIONE
IN CORSO: ATTENDERE.": PRINT
290 FOR I=1 TO N
295 REM ***RICERCA DELLA RIGA P
IVOT***
300 FOR J=I TO N
305 REM *** SE UNA EQ. HA COEFF
. TUTTI NULLI ALLORA SOL. ILLIM.***
310>IF A(I,J)<>0 THEN GO TO 335
315 NEXT J
320 PRINT : PRINT "SOLUZIONE IL
LIMITATA."
325 GO TO 455
330 REM ***PER OGNI SOTTOMATRIC
E SI SPOSTA AL PRIMO POSTO LA PR
IMA RIGA CON IL PRIMO COEFF. <>
0***
335 FOR P=1 TO N+1
340 LET P1=A(I,P)
345 LET A(I,P)=A(J,P)
350 LET A(J,P)=P1

```


SOFTWARE FAI DA TE

ove con b'l si è indicato l'iesimo termine noto trasformato iterativamente.

Il programma gira su di uno Spectrum 48 K, permette di risolvere al massimo sistemi di 88 equazioni in 88 incognite, ma i tempi di calcolo sono proibitivi (5 ore ed anche più); volendo restare a tempi più ragionevoli, ci si può accorgere che è possibile risolvere problemi di 10 equazioni con tempi di calcolo inferiori al minuto.

ATTIVITA' BIT SHOP

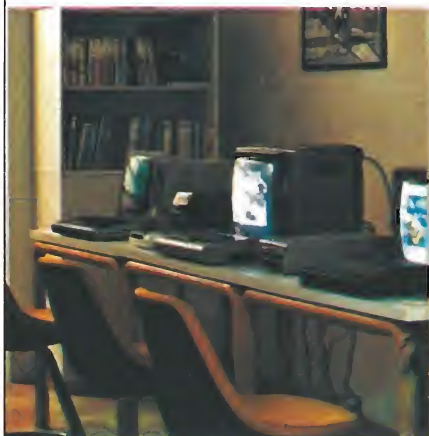
La denominazione della società è C.I.D.I. CENTRO ITALIANO DIFFUSIONE INFORMATICA DI SENIGALLIA, ed appunto per tenere fede al nome hanno attrezzato il nostro punto vendita come un centro dimostrativo.

Come visibile dalla foto il nostro centro è attrezzato con posti di lavoro, attualmente sono a disposizione 9 computer con relative periferiche.

Il personale è a disposizione per dare spiegazioni e suggerimenti, però si è potuto constatare che il modo principale con il quale i frequentatori apprendono, è lo scambio di notizie favorite dalla raccolta di programmi ed utilità in apposite cartelle divise per computers ed argomenti. Nelle ore di chiusura con gli stessi computer vengono tenute delle lezioni gratuite specifiche per i vari computer.

Inutile dire che i frequentatori sono entusiasti della nostra iniziativa che permette loro di accedere al mondo che li affascina ma che forse vedevano un pò irraggiungibile.

È soddisfazione vedere la voglia di sapere e la capacità di imparare che c'è in questi ragazzi.



```

355 NEXT P
360 REM ***IL PRIMO COEFF. DELL
A PRIMA RIGA DELLA SOTTOMATRICE
CORRENTE VIENE PORTATO AD 1 TRAM
ITE OPERAZIONI SULLE RICHE***
365 LET P2=1/A(I,I)
365 REM ***A(I,I) E' L'ELEMENTO
PIVOT***
370 FOR Q=1 TO N+1
375>LET A(I,Q)=P2*A(I,Q)
380 NEXT Q
385 REM *** P I U O T I N G ***
385 FOR J=1 TO N
390 IF J=I THEN GO TO 415
395 LET P2=-A(J,I)
400 FOR X=1 TO N+1
405 LET A(J,X)=A(J,X)+P2*A(I,X)
410 NEXT X
415 NEXT J
420 REM ***CHIUDE IL CICLO***
425 NEXT I
430 PRINT
435 PRINT "SOLUZIONE DEL SISTEM
A: "
PRINT
440 REM ***PRINT SOLUZIONI***
443 REM ***LE SOLUZIONI SONO NE
LLA COLONNA DEI TERMINI NOTI TRA
SFORNATA***
445 FOR J=1 TO N
450 PRINT "      -X";J;"=";A(J,N+
1)
455>BEEP 1,10
460 NEXT J
465 REM ***END OF PROGRAM***
470 STOP
9999 REM ***SAVE PROGRAM***
9999 CLEAR : SAVE "SISTEMI" LINE
100

```

1) EQUAZIONE :

```

-A (1,1) = 1
-A (1,2) = 2
-A (1,3) = -1
-TN(1) = 6

```

2) EQUAZIONE :

```

-A (2,1) = 2
-A (2,2) = -1
-A (2,3) = 3
-TN(2) = -10

```

3) EQUAZIONE :

```

-A (3,1) = 3
-A (3,2) = -2
-A (3,3) = 0
-TN(3) = -16

```

VUOI CORREGGERE UNA RIGA (s/n)?

RISOLUZIONE IN CORSO: ATTENDERE.

SOLUZIONE DEL SISTEMA:

```

-X1=-1
-X2=2
-X3=-3

```


CONTROLLO DEL CODICE FISCALE SISTEMI LINEARI

Gli amici del Gruppo Utilizzatori Computer Sinclair di Napoli, stanno invadendo piacevolmente le pagine della nostra rivista, con programmi sempre più interessanti e di utilità generale.

Questa volta, abbiamo scelto due programmi, di cui uno dedicato al mondo delle tasse (sigh!), e l'altro alla matematica.

Il controllo del codice fiscale può risultare estremamente utile, come l'autore del programma sottolinea.

Il programma di matematica, mostra invece le potenzialità di un micro come lo Spectrum, nel calcolo scientifico.

Il programma consente infatti la risoluzione di sistemi di equazioni in 8 incognite.

È evidente che però il programma verrà utilizzato al massimo per sistemi con una decina di incognite, non tanto per i tempi di calcolo, (manualmente un'operazione con 8 incognite richiederebbe giornate di lavoro), quanto per l'impossibilità fisica di una persona di inserire 7832 dati (tanti infatti ne occorrono), in forma oltretutto corretta.

È comunque una dimostrazione di quanto sia possibile fare con questa macchina, o meglio, di quanto i possessori della stessa, generalmente neoprogrammatori, riescono a fare.

CONTROLLO CODICE FISCALE

Questa subroutine (che può benissimo funzionare anche come programma a sé stante, eliminando il RETURN della riga 8500) verifica l'esattezza del codice fiscale; ciò è di massima importanza se si considera che l'errata indicazione del C.F. su di un documento, viene sanzionata con multe da un minimo di L. 50.000 a un max. di 1.000.000.

Dopo l'inizializzazione delle variabili, il programma, con due cicli di FOR e con la tecnica delle sottostringhe (slicing), estrae da tutto il codice fiscale immesso, rispettivamente prima i caratteri di posto pari e poi quelli di posto dispari, asse-

```

7000 REM CODICE FISCALE
8000 LET a=0
8005 LET p=0
8010 LET b=0: LET j=0
8011 LET l=0
8013 PRINT AT 2,2;"C.F.:"
8020 PRINT AT 2,0; INVERSE 1; FLASH 1; ">"
8025 PRINT AT 21,0; INVERSE 1; "IMMETTERE IL CODICE FISCALE"
8026 INPUT BRIGHT 1;"COD. FISC."
8027 LINE a#
8027 IF LEN a#<>16 THEN PRINT #0
      AT 1,0; FLASH 1;"NON SONO 16 CARATTERI." BEEP 1,12: PAUSE 100:
GO TO 8026
8028 LET z#=a#(16 TO )
8029 LET a#=a#( TO 15)
8031 LET l=0
8032 FOR n=1 TO 15 STEP 2
8035 PRINT AT 2,L; BRIGHT 1;a#(n)+":"
8040 GO SUB 8065
8045 LET l=l+2
8050 NEXT n
8051 LET l=0
8052 FOR n=2 TO 14 STEP 2
8055 PRINT AT 2,L; OVER 1; BRIGHT 1;a#(n)+":"
8057 GO SUB 8195
8060 LET l=l+2
8062 NEXT n
8064 GO TO 8040
8065 IF a#(n)="A" OR a#(n)="0" THEN LET d=1
8070 IF a#(n)="B" OR a#(n)="1" THEN LET d=0
8075 IF a#(n)="C" OR a#(n)="2" THEN LET d=5
8080 IF a#(n)="D" OR a#(n)="3" THEN LET d=7
8085 IF a#(n)="E" OR a#(n)="4" THEN LET d=9
8090 IF a#(n)="F" OR a#(n)="5" THEN LET d=13
8095 IF a#(n)="G" OR a#(n)="6" THEN LET d=15
8100 IF a#(n)="H" OR a#(n)="7" THEN LET d=17
8105 IF a#(n)="I" OR a#(n)="8" THEN LET d=19
8110 IF a#(n)="J" OR a#(n)="9" THEN LET d=21
8115 IF a#(n)="K" THEN LET d=2
8120 IF a#(n)="L" THEN LET d=4
8125 IF a#(n)="M" THEN LET d=18
8130 IF a#(n)="N" THEN LET d=20
8135 IF a#(n)="O" THEN LET d=11
8140 IF a#(n)="P" THEN LET d=3
8145 IF a#(n)="Q" THEN LET d=6
8150 IF a#(n)="R" THEN LET d=0
8155 IF a#(n)="S" THEN LET d=12
8160 IF a#(n)="T" THEN LET d=14
8165 IF a#(n)="U" THEN LET d=16
8170 IF a#(n)="V" THEN LET d=10
8175 IF a#(n)="W" THEN LET d=22
8180 IF a#(n)="X" THEN LET d=23
8185 IF a#(n)="Y" THEN LET d=24
8190 IF a#(n)="Z" THEN LET d=25
8191 LET n=n+d
8192 RETURN
8195 IF CODE a#(n)>47 AND CODE a#(n)<58 THEN LET p=VAL a#(n): GO TO 8030

```


SOFTWARE FAI DA TE

gnando ad ognuno di essi il valore che la legge ha determinato all'atto della costituzione del Codice Fiscale stesso.

Con l'algoritmo contenuto nella riga 8345 si ottiene il carattere di controllo (l'ultimo); se tale carattere corrisponde a quello del Codice Fiscale immesso, questo è esatto, altrimenti è sbagliato.

```
8200 LET P=CODE A$(N)-65
8300 LET J=J+P
8301 RETURN
8340 LET I=h+J
8345 LET C=I-INT (I/26)*26
8350 LET C%=CHR$(C+65)
8400 PRINT AT 21,0;"
8495>IF Z%=C% THEN PRINT FLASH 1
; INK 4; AT 2,L+2;"ESATTO"; AT 3,2
; INK 7;"
" : PAUSE 150: PRINT AT 2,L+
2;" " : AT 3,2;"
8500 IF Z%=C% THEN PRINT AT 21,0
;" " : LET N=0: RETURN
8505>IF Z%<>C% THEN PRINT FLASH
1; INK 2; AT 2,L+2;"ERRATO"; AT 3,
2; INVERSE 1; FLASH 1; INK 2;"RE
IMMETTERE IL CODICE ESATTO": BEE
P 1,12: PAUSE 150: PRINT AT 2,8,
" " : GO
TO 8000
```

CACCIA AL TESORO

Questo programma ci è stato inviato dal nostro lettore Marco Bruni di Roma.

Si tratta di un gioco realizzato in BASIC, concettualmente molto semplice. Il computer visualizza sullo schermo una serie di ostacoli per un periodo di tempo piuttosto breve.

Il giocatore deve ricordare la posizione di questi ostacoli per poterli evitare durante il gioco vero e proprio.

Nella seconda fase infatti, viene visualizzato il tesoro, e scopo del gioco è appunto il prendere questo tesoro.

Gli ostacoli però scompaiono dalla vista del giocatore, che pertanto deve prestare molta attenzione al percorso che vuole effettuare per raggiungere il tesoro (anch'esso nascosto).

Il gioco nonostante la semplicità concettuale è piuttosto difficile in quanto è necessario avere un'ottima memoria per riuscire nell'impresa. Con qualche miglioria alla parte grafica, può diventare un ottimo videogames.

Noi lo presentiamo nella versione originale, lasciando ai lettori il compito di utilizzare le varie routine presenti, per creare dei propri giochi e migliorare questo dove lo stesso va migliorato.

```
150 GO SUB 5000
200 FOR n=1 TO 7: BORDER 7-n: B
EEP .5,n: PAUSE 20: NEXT n
210 BORDER 4: PAPER 7
220 PRINT AT 8,8; INK 2;"M.B. P
ROGRAMMI"; AT 11,11;"PRESENTA": P
AUSE 50
230 PAUSE 50: CLS
240 PRINT AT 10,11; BRIGHT 1; I
NK 0;"OBSTACLES": BEEP .5,1: BEE
P 1,7: BEEP 1.5,10
250 PAUSE 150: CLS
260 PRINT AT 8,8; INK 2; BRIGHT
1;" CERCA DI RAGGIUNGERE IL TES
ORO SENZA PRENDERE LA SCOSSA
261 PAUSE 150: CLS
262 PRINT AT 13,0; BRIGHT 1;"
q -> up
a -> down
k -> right
l -> left
"
263>PAUSE 250: CLS
264 PRINT AT 10,0; BRIGHT 1;"
5 livelli di difficoltà"
Inserisci il tuo (da 1 a 5)
270 PAPER 7: INPUT "Livello ";d
IF d>5 THEN GO TO 270
271 CLS
275 LET J=200/d
290 LET y=1
300 LET f=1+INT (RND*20): LET g
=1+INT (RND*30)
301 LET l=1+INT (RND*20): LET m
=1+INT (RND*30)
302 LET n=1+INT (RND*20): LET o
=1+INT (RND*30)
303 LET p=1+INT (RND*20): LET q
=1+INT (RND*30)
304 LET r=1+INT (RND*20): LET s
=1+INT (RND*30)
305 LET t=1+INT (RND*20): LET u
=1+INT (RND*30)
306>LET v=1+INT (RND*20): LET z
=1+INT (RND*30)
307 LET w=1+INT (RND*20): LET x
=1+INT (RND*30)
```


SOFTWARE FAI DA TE

CORSI DI PROGRAMMAZIONE BASIC ALL'I.S.I.

L'I.S.I., l'Istituto Superiore d'Informatica, fondato nel 1976 con l'appoggio e il riconoscimento della regione Lombardia, è formato da tecnici di indiscusso valore e fama, provenienti dalle più importanti case costruttrici di elaboratori elettronici. L'attività iniziale è stata la formazione e l'addestramento del personal destinato all'utilizzo dei computer, con particolare interesse per programmatori ed analisti. La novità assoluta è sicuramente l'organizzazione del primo corso in linguaggio Basic per ragazzi su ZX81 e Spectrum; il corso, l'unico riconosciuto ufficialmente dalla Regione Lombardia, è strutturato su di un ciclo di lezioni per un totale di 60 ore complessive. Questa prima esperienza di corsi sugli home computer fa seguito ad una lunga e fruttuosa serie di corsi tenuti su personal computer come IBM, Siemens ecc., che hanno visto un grosso successo sia di partecipazione che formazione professionale. Da collegarsi al corso di Basic c'è la possibilità, al migliore allievo dei corsi di informatica 1984, di portarsi a casa un Videocomputer Siemens 6.610. Questa iniziativa vuole premiare lo studente più meritevole dell'I.S.I. e si aggiunge a tutto quanto l'istituto ha già fatto per i giovani nell'avviarli alla professione del programmatore. Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Istituto Superiore di Informatica.

Via Montepulciano, 11
20124 MILANO
Tel. 02/6701779-6701795



```

1611 IF 99=b AND hh=c THEN GO SU
B 6000
1612 IF ii=b AND ll=c THEN GO SU
B 6000
1613 IF mm=b AND nn=c THEN GO SU
B 6000
1614 IF oo=b AND pp=c THEN GO SU
B 6000
1615 IF qq=b AND rr=c THEN GO SU
B 6000
1616 IF h=b AND i=c THEN GO SUB
6000
1617 IF a=b AND ba=c THEN GO SUB
6000
2000 GO TO 1000
4000 DATA 0,12,30,45,63,12,30,33
5000 FOR n=0 TO 7
5100 READ s: POKE USR "P"+n,s
5200 NEXT n
5300 RETURN
6000 FOR n=0 TO 20
6001 BEEP .03,-n
6002 NEXT n
6003 LET y=y+1: CLS : PRINT AT 1
1,7: BRIGHT 1: INK 0: "ATTENTO AL
LA SCOSSA":
6004 PAUSE 50: CLS : GO TO 900
6500 CLS : PAPER 5
6510 PRINT AT 10,9: FLASH 1: "se
i forte !!!!": PRINT AT 12,3: "Pe
r giocare ancora premi h"
6520 RETURN
7000 PRINT AT 10,9: FLASH 1: "se i
perso !!!!": PRINT AT 12,6: "Per
giocare ancora premi h"
7001 RETURN
8000 PRINT AT f,g: INK INT (RND*
8): "#":
8001 PRINT AT n,o: INK INT (RND*
8): "#":
8002 PRINT AT l,m: INK INT (RND*
8): "#":
8003 PRINT AT p,q: INK INT (RND*
8): "#":
8004 PRINT AT r,s: INK INT (RND*
8): "#":
8005 PRINT AT t,u: INK INT (RND*
8): "#":
8006 PRINT AT v,z: INK INT (RND*
8): "#":
8007 PRINT AT w,x: INK INT (RND*
8): "#":
8008 PRINT AT aa,bb: INK INT (RN
D*8): "#":
8009 PRINT AT cc,dd: INK INT (RN
D*8): "#":
8010 PRINT AT ee,ff: INK INT (RN
D*8): "#":
8011 PRINT AT gg,hh: INK INT (RN
D*8): "#":
8012 PRINT AT ii,ll: INK INT (RN
D*8): "#":
8013 PRINT AT mm,nn: INK INT (RN
D*8): "#":
8014 PRINT AT oo,pp: INK INT (RN
D*8): "#":
8015 PRINT AT qq,rr: INK INT (RN
D*8): "#":
8016 PRINT AT h,i: INK INT (RND*
8): "#":
8017 PRINT AT a,ba: INK INT (RND
*8): "#":
8018 PAUSE j: CLS
8020 RETURN

```




```

880 RETURN
890 REM Stampa l'intero file
900 CLS : INPUT "STAMPANTE (S/N)";Q$: IF Q$="S" THEN OPEN #2,"P
910 FOR i=2 TO nru
920 CLS
930 PRINT TAB 10; INVERSE 1;"NU
MERO RECORD: ";I
940 FOR j=1 TO nf
950 PRINT f$(j);TAB 8;a$(i,f(j
1) TO f(j,2)); PRINT
960 NEXT j
970 PRINT #1;"Premi un tasto pe
r continuare": PAUSE 0: CLS
980 NEXT i
990 OPEN #2,"S"
1000 RETURN
1010 REM Routine di ordinamento
1020 GO SUB 1290
1030 IF NOT fn THEN RETURN
1040 PRINT AT 10,10; FLASH 1; IN
K 2;"STO ORDINANDO"
1050 LET sf=0
1060 FOR i=2 TO nru-1: IF a$(i+1
,f(fn,1) TO f(fn,2))<a$(i,f(fn,1
) TO f(fn,2)) THEN LET s$=a$(i):
LET a$(i)=a$(i+1): LET a$(i+1)=
s$: LET sf=sf+1
1070 NEXT i
1080 IF sf<>0 THEN GO TO 1050
1090 RETURN
1100 REM Altri dati
1110 GO SUB 1290: IF NOT FN THEN
RETURN
1120 GO SUB 1380: IF NOT RN THEN
RETURN
1130 CLS
1140 FOR i=1 TO nf
1150 PRINT AT 2+i,0;f$(i);" ";a
$(fn,f(i,1) TO f(i,2)); FLASH 1;
1160 INPUT q$: IF q$<>" " THEN LE
T a$(fn,f(i,1) TO f(i,2))=q$
1170 PRINT AT 2+i,0;f$(i);" ";a
$(fn,f(i,1) TO f(i,2));" "
1180 PRINT
1190 NEXT I
1200 INPUT "ALTRO? (S/N)";Q$: IF
Q$="S" THEN GO TO 1140
1210 RETURN
1220 REM Cancellazione
1230 GO SUB 1290: IF NOT fn THEN
RETURN
1240 GO SUB 1380: IF NOT rn THEN
RETURN
1250 FOR i=fn+1 TO nru: LET a$(i
-1)=a$(i): NEXT i
1260 LET nru=nru-1: LET a$(i,11
TO 13)=STR$ nru
1270 RETURN
1280 REM Cerca chiave campo
1290 CLS : INPUT "NOME CHIAVE CA
MPO: ";Q$
1300 LET fn=0
1310 IF q$="" THEN RETURN
1320 FOR i=1 TO nf
1330 IF f$(i,1 TO LEN Q$)=q$ THEN
LET fn=i
1340 NEXT i
1350 IF NOT fn THEN GO TO 1290
1360 RETURN
1370 REM Cerca numero record
1380 CLS : INPUT "VALORE DELLA C
HIAVE: ";r$
1390 IF r$="" THEN RETURN
1400 IF LEN r$<(f(fn,2)-f(fn,1)+1
THEN LET r$=r$+" ": GO TO 1400
1410 LET rn=0
1420 FOR i=2 TO nru
1430 IF a$(i,f(fn,1) TO f(fn,2))
r$ THEN LET rn=i
1440 NEXT i
1450 IF NOT rn THEN GO TO 1380
1460 RETURN

```




PROGRAMMA TOOLKIT

```

997 CLS
9900 REM *****
*****
***** TOOLKIT *****
*****
9901 REM Routine per unire con
altri programmi i file
creati da DATAFILE
9902 REM Indirizzi delle routine
9920 -prende il cont.
dei campi
9940 -decod. la data
9950 -rimuove gli spazi
9903 REM -legge la testata
9970 -carica file
9980 -prende il numero
del file
9990 -prende il numero
del record
9919 REM Prende i valori dei
campi dal file
RN=Numero record
FN=Numero campo
F()=Array definito alla sub
routine 9950 che da' la pos
izione del campo nel record
9920 LET q$=a$(rn,f(fn,1) TO f(f
n,2))
9922 GO SUB 9950
9923 RETURN
9939 REM Decodifica la data
Q$=data formato AA/MM/GG
usata in DATAFILE per
l'ordinamento. Esce nel
formato GG/MM/AA.
9940 LET q$=q$+q$(1 TO 2)
9941 LET q$(1 TO 2)=q$(7 TO 8)
9942 LET q$(7 TO 8)=q$(9 TO 10)
9943 LET q$=q$(1 TO 3)
9945 RETURN
9949 REM Rimuove gli spazi
9950 IF q$(LEN q$)=" " THEN LET
q$=q$(1 TO LEN q$-1): GO TO 9950
9951 RETURN
9950 REM Legge la testata
A$(NR,SR)=file creato da
DATAFILE
NR=Numero di record
SR=Tipo di record
NRU=Numero di record usati
F$(NF,6)=da' i nomi dei
campi nel file
F(NF,2)=da' la posizione
del campo nel record
9961 CLS : LET nr=VAL a$(1,2 TO
4): LET sr=VAL a$(1,5 TO 7): LET
nr=VAL a$(1,8 TO 10): LET nru=V
AL a$(1,11 TO 13)
9962 DIM f$(nf,6): DIM f(nf,2)

```

```

9963 FOR i=0 TO (nr-1)*12 STEP 1
9964 LET f$(i/12+1)=a$(1,14+i TO
14+i+8)
9965 LET f(i/12+1,1)=VAL a$(1,14
+i+8 TO 14+i+8)
9966 LET f(i/12+1,2)=VAL a$(1,14
+i+9 TO 14+i+11)
9967 NEXT i
9968 RETURN
9969 REM Carica il file
Q$=Il nome del file di
DATAFILE
A$=L'array in cui DATAFILE
memorizza i file
9971 LOAD q$ DATA A$()
9972 GO SUB 9961
9973 RETURN
9980 REM Cerca il numero del
campo
Q$=Nome del file trovato
F$(NF,6)=Nome del campo
nel file
FN=Numero del campo che si
chiama Q$
9981 CLS
9982 LET fn=0
9983 IF q$="" THEN RETURN
9984 FOR i=1 TO nr
9985 IF f$(i,1 TO LEN q$)=q$ THEN
LET fn=i
9986 NEXT i
9987 IF NOT fn THEN CLS : PRINT
"CAMPO "q$;" NON E' IN QUESTO F
ILE": STOP
9988 RETURN
9989 REM Cerca il numero del
record
Q$=Da' il valore del campo
FN richiesto
RN=Numero del record che
contiene il campo Q$
9991 IF q$="" THEN RETURN
9992 IF LEN q$<f(fn,2)-f(fn,1)+1
THEN LET q$=q$+" ": GO TO 9992
9993 LET rn=0
9994 FOR i=2 TO nru
9995 IF a$(i,f(fn,1) TO f(fn,2))
=q$ THEN LET rn=i
9996 NEXT i
9997 IF NOT rn THEN CLS : PRINT
"RECORD CON VALORE CHIAVE "q$;"
"NON TROVATO": STOP
9998 RETURN

```

menu principale. Prima di poter utilizzare il programma, bisogna definire il file nel seguente modo:

1 — Seleziona l'appropriata opzione per definire il file nel menù principale. Viene chiesto il nome del file, che può essere uno qualsiasi, ma nel nostro caso chiamiamolo CLIENTI.

2 — Numero di record. Una volta che è stato dato un nome al file, il programma chiede quanti record si vogliono su questo file (è sempre meglio dare un numero di record maggiore a quello che effettivamente ci occorre, per poter avere la possibilità di ulteriori sviluppi). Nel nostro esempio inserite 11, ciò vuol dire che è possibile memorizzare le schede di 10 clienti, in quanto il programma utilizza un re-

SOFTWARE FAI DATE

cord per scrivere su di esso le caratteristiche e la struttura del file.
3 — Tipo di record. Ciascun record può essere del formato che volete; naturalmente il numero di caratteri deve essere uguale o maggiore di quelli che volete effettivamente memorizzare in ogni record: nel nostro caso 120.

4 — Numero di campi. Questa parte richiede alcune precisazioni. È necessario definire un campo per ogni argomento e, per quanto riguarda il nostro caso, per ciascun cliente. Se vogliamo memorizzare l'indirizzo del cliente, bisogna dare un campo chiamato indirizzo è, dato che l'indirizzo si compone di più righe, è necessario definire un campo per ciascuna linea di indirizzo (nel nostro caso sono 3).

5 — Il programma adesso vi dà le caratteristiche del record; nel nostro caso il file CLIENTI è composto di 10 record di 120 caratteri ciascuno.

Adesso bisogna definire i nomi e le lunghezze dei campi; per il nome non si possono usare più di 6 ca-

atteri, è bene quindi definire delle sigle di facile comprensione. Per le lunghezze non ci sono limiti, basta non superare in totale il numero di caratteri del record (n.e. 120).

NOME DEI CAMPI	LUNGHEZZA
INIZ	6
NOME	15
IND 1	20
IND 2	15
IND 3	15
CAP	10
TEL.	15
N. CON	6
FAT. D	8
FAT. N	6
tot	116

La lunghezza totale del record è 116, minore quindi di 120 che avevamo dato al punto 3.

Vediamo adesso l'uso del programma. Selezionate l'opzione 2 del menù principale. Nel nostro caso vi verranno chieste le iniziali, che devono essere separate da punti: la ragione di ciò vi risulterà più chiara quanto userete il programma LETTERE. Se avete commesso degli errori non preoccupatevi perché, una volta finito l'inserimento di dati, viene data la possibilità di correggerli. Nell'inserire la data usate il formato americano AA/MM/GG, perché in questo modo è possibile effettuare l'ordinamento, per esempio, sulla data di nascita dei vostri clienti.

Selezionate l'opzione 3 per fare

l'ordinamento dei record inseriti (naturalmente, se avete inserito un solo record, l'operazione non viene fatta). La routine di ordinamento chiede, per prima cosa, il nome del campo che si vuole ordinare e, se volete ordinare il nostro file esempio in ordine alfabetico, date il campo NOME; il messaggio "STO ORDINANDO" indica che il lavoro procede correttamente. Quando l'ordinamento è finito il programma torna al menu principale. Se, quando dovete ordinare un file, avete dimenticato i nomi dei vari campi, non preoccupatevi perché con l'opzione 8 STAMPA DATI FILE risolverete il vostro piccolo problema. Selezionando l'opzione 4 del menù, il programma chiede il nome del campo su cui effettuare la ricerca del record da modificare.

Date quindi NOME ed in seguito il nominativo scelto. Effettuate le variazioni desiderate per poi tornare al menù principale. Se il nominativo scelto non esiste, viene emesso un messaggio di avviso e il programma torna al menù. Per cancellare un record scegliete l'opzione 5 del menù: il programma chiede le informazioni necessarie trovare questo record effettua la cancellazione e poi torna al menù. I dati inseriti possono essere memorizzati usando l'opzione 6 del menù. Il file viene memorizzato con il nome definito in precedenza (nel nostro caso il file viene memorizzato con il nome CLIENTI DATA A\$()). Quando il calcolatore ha fini-

PROGRAMMA LETTERE

```

1000 GO SUB 9970
1005 INPUT "DATA DELLA LETTERA";
d$
1010 LET q$="N. CON": GO SUB 998
0: LET n1=fn
1011 INPUT "STAMPANTE (S/N)"; 0$:
IF 0$="S" THEN OPEN #2,"P"
1020 LET q$="N. FAT": GO SUB 998
0: LET n2=fn
1030 LET q$="NOME": GO SUB 9980:
LET n3=fn
1040 LET q$="D. FAT": GO SUB 998
0: LET n4=fn
2000 FOR i=3 TO nru
2010 PRINT
2020 LET x1=i: LET x=n1: GO SUB
9920
2030 PRINT "N. CONTO: ";q$
2060 LET x1=i: LET x=n2: GO SUB
9920
2070 PRINT "FATT. N.: ";q$
2071 PRINT
2075 LET x1=2: LET x=n3: GO SUB
9920
2076 PRINT "TAB 10;q$"
```

```

2080 LET x1=2: LET x=n3+1: GO SU
B 9920
2090 PRINT TAB 10;q$
3000 FOR j=2 TO 4
3010 LET x=n3+j: GO SUB 9920
3020 PRINT TAB 10;q$
3030 NEXT j
3040 PRINT
3050 PRINT TAB 10;"DATA: ";d$
3060 PRINT
3070 LET x1=i: LET x=n3: GO SUB
9920
3080 PRINT "Spett ";q$;","
3090 PRINT "In riferimento all
a fatt. datata"
4000 LET x1=i: LET x=n4: GO SUB
9920: GO SUB 9940
4010 PRINT q$;". Io vi sarei gra
to se volesse" "regolare la vos
tra posizione" "il piu' presto
possibile."
4020 PRINT TAB 10;"Sinceramente
vostro,";TAB 10;"Nome e Cogn
ome"
4030 PRINT #1;"Premi un tasto pe
r continuare": PAUSE 0: CLS
4040 NEXT i
4045 OPEN #2,"S"
4050 STOP
```


SOFTWARE FAI DA TE

decimali, e non quelli binari.

Il programma consente però anche l'operazione inversa, e cioè la trasformazione di un numero decimale in binario, e questo può risultare utile in applicazioni didattiche.

Il secondo programma è molto diverso dal primo, ma dimostra come sia possibile utilizzare un micro, per risolvere problemi semplici, ma noiosi che se eseguiti manualmente richiederebbero molto tempo.

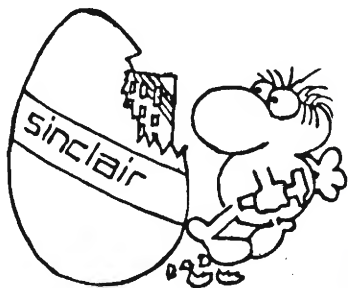
Scopo del programma è stabilire il miglior tempo di un'auto da corsa durante le prove.

Il problema di per sé molto semplice, diventa complesso allorché il numero di auto da tenere sotto controllo diventa rilevante.

Sia questo programma, che quello pubblicato sul numero di Giugno e relativo al calcolo delle classifiche nelle gare di nuoto, e alla scelta delle piscine in funzione dei tempi di ammissione, che il programma relativo al campionato di calcio di serie A, che presentiamo nel concorso Sinclub, sono una valida dimostrazione delle possibili applicazioni dei micro nelle manifestazioni sportive.

Non occorre infatti ricorrere a megacomputer costosissimi, per risolvere problemi di questo tipo.

Anche il nostro Spectrum, è in grado di risolvere questi problemi, con il vantaggio di un costo limitato e di una trasportabilità non comune.



```

2 REM CLASSIFICA @
3 BORDER 1: INK 7: PAPER 1: C
LS
4 PRINT "Questo programma e'
utilizzabile in un circuito auto
mobilitistico in cui si vuole stil
are una classifica dei tempi in
prova.

Il programma chiede pri
ma il numero dell'auto e poi il
suo tempo. (Premere sempre ENT
ER per inserire i dati)."
5 PRINT
6 PRINT "Si vedra' apparire l
a classifica, man mano che si in
troducono i tempi, in ordine cres
cente di tempo." "Quando la stes
sa auto passera' per la seconda
(o la terza o la quarta ecc.) v
olta."
7 PRINT " Lo Spectrum confron
tera' il nuovo tempo con quello
7>PRINT " Lo Spectrum confron
tera' il nuovo tempo con quello
memorizzato: se il nuovotempo e
' inferiore al preceden-te, ver
ra' inserito in classifi-ca al p
osto del tempo preceden-temente
memorizzato. Se invece il nuov
o tempo e' maggiore del tempo m
emorizzato, il nuovo tem-po verr
a' scartato e la classifi-ca rest
era' immutata." "Premi un tasto
qualunque per continuare"
8 PAUSE 0
9 BORDER 6: PAPER 7: CLS
10 LET n=1
20 DIM a(100): DIM c(100)
30 INPUT "numero auto ";c(n),"
tempo ";a(n)
31 LET d=n
32 LET d=d-1
33 IF d=0 THEN GO TO 40
34 IF c(d)<>c(n) THEN GO TO 32
35>IF a(n)<a(d) THEN LET a(d)=
a(n)
36 LET n=n-1
40 LET k=1
50 IF k=n THEN GO TO 125
60 LET b=n
70 IF a(k)<a(b) THEN LET x=a(k)
): LET a(k)=a(b): LET a(b)=x: LE
T x=c(k): LET c(k)=c(b): LET c(b
)=x
80 LET b=b-1
90 IF b=k THEN GO TO 110
100 GO TO 70
110 LET k=k+1
120 GO TO 50
125 LET z=1
126 CLS
127 LET e=1
130 FOR q=n TO 1 STEP -1
135 PAPER e
140 PRINT z;" ";TAB 5;c(q);TAB
15:a(q)
143>LET e=e+1
144 IF e>2 THEN LET e=1
145 LET z=z+1
150 NEXT q
160 LET n=n+1
170 GO TO 30

```


GIOCHI



GARDEN WARS

Siete vittime di un incantesimo. Per liberarvene dovete sfuggire a mostri orrendi e attraversare otto giardini con innumerevoli insidie. Solo la vostra abilità vi potrà salvare. Specifico per COMMODORE 64.

cod J/3000-04 L. 20.000



CHESS WARS

Giocate a scacchi con il vostro Commodore VIC 20 inespanso. Con questo programma potrete cimentarvi con il computer scegliendo fino a nove livelli di difficoltà. Sono previste tutte le mosse speciali stabilite dal regolamento.

cod J/3000-03 L. 20.000



BATTAGLIA NAVALE

È possibile giocare alla Battaglia Navale con lo ZX Spectrum 48K. Il calcolatore segnala i tiri effettuati e i centri ottenuti.

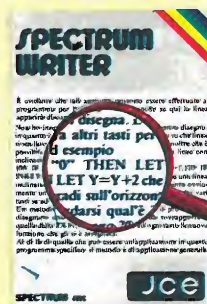
cod J/3000-01 L. 15.000



MOSAICO

Scoprite, pezzo dopo pezzo, le numerosissime caselle che compongono il Mosaico. Il gioco è appassionante, elettrizzante ed altamente creativo. Specifico per SPECTRUM 48K.

cod J/3000-02 L. 15.000



SPECTRUM WRITER

È un programma professionale di elaborazione e stampa delle parole e dei testi di lettere, articoli, saggi e documenti (Word Processor). Specifico per SPECTRUM 48K.

cod J/2000-02 L. 40.000



TOTIP

Un programma per giocare la schedina TOTIP, una colonna per volta oppure dei sistemi con triple o doppie. La schedina è ragionata, ma propone anche qualche risultato a "sorpresa". Specifico per SPECTRUM 48K.

cod J/2000-01 L. 17.000



GRAFICA PER TUTTI

Con questo programma il vostro ZX Spectrum 48K diventa un validissimo strumento per disegnare, e il vostro schermo una tela sulla quale dipingere con i colori dell'arcobaleno.

cod J/2000-03 L. 20.000

TECNICA



INGEGNERIA, programma ad elementi finiti.

Questo programma permette di analizzare in maniera precisa e rapida, pannelli piani di qualsiasi forma e caratteristiche, fornendo moltissimi dati riguardanti la geometria della struttura. Specifico per SPECTRUM 48K.

cod J/1000-04 L. 30.000

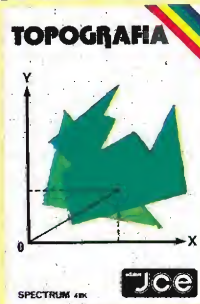


CALCOLO TRAVI IPE

Il programma consente il calcolo di una o più travi IPE, caricate uniformemente o semplicemente appoggiate agli estremi.

Specifico per SPECTRUM 48K.

cod J/1000-02 L. 24.000



TOPOGRAFIA

Questo Package permette il calcolo dell'area di una figura piana e fornisce le coordinate cartesiane o polari dei vertici. Specifico per SPECTRUM 48K.

cod J/1000-01 L. 30.000



ENERGIA SOLARE

Programma che analizza nei minimi dettagli le varie componenti tecniche ed economiche di un impianto solare, stabilendo la convenienza della sua realizzazione. Specifico per SPECTRUM 48K.

cod J/1000-03 L. 30.000

Cedola di commissione da inviare a:

JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Inviatemi i seguenti programmi:

Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà	Cod. progr.	Q.tà
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura ☐ sì ☐ no

Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:

- A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
- B) Contro assegno al postino l'importo totale dell'ordinazione

AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.



Sperimentare Computer

Questo fa sì che lo stesso, diventi il codice non di una lettera, ma di un comando, e precisamente del comando che è presente sullo stesso tasto della lettera premuta.

Alla linea 1027, questo comando viene stampato come carattere a cui corrisponde il codice i.

Se il comando esaminato, è RETURN, allora viene caricato il programma principale (linea 1029).

Altrimenti si definisce la stringa a\$ come uguale al comando da esaminare.

I dati relativi ai vari comandi, sono presenti nel file "Database".

Per potere andare a leggere il contenuto di questo file, è necessario innanzitutto aprire un flusso di comunicazione con il comando OPEN 4.

Con l'istruzione INPUT 4;x\$; LINE y\$; LINE z\$ vengono letti i dati relativi al nome del comando.

Praticamente x\$, y\$ e z\$; rappresentano i 3 campi dei 19 record presenti nel file, ognuno dei quali è relativo ad un comando.

Per cercare il record giusto viene effettuato un confronto sul primo campo, che contiene il nome del comando da esaminare.

Questo si ottiene alla linea 1050, dove viene confrontata la stringa A\$, corrispondente al carattere inserito, con la stringa x\$, corrispondente al comando letto da drive.

Se durante il confronto vi è corrispondenza fra le due stringhe vi è la stampa dei dati, alla linea 1060, preceduta dalla chiusura del flusso alla linea 1055.

Se non vi è corrispondenza, si continuano a leggere i record.

Se non esiste un record avente il nome richiesto, si passa alla linea 1100, nella quale viene chiuso il flusso di comunicazione, e viene stampato il messaggio di nome non trovato.

Da ultimo un cenno alla linea 1023 che consente il passaggio dalla condizione K alla condizione E del cursore, consentendo così l'introduzione diretta di comandi richiamabili nel modo esteso.

Un'attenta analisi del programma può risultare molto utile a chi si avvicina a questo tipo di memoria di massa per la prima volta.

Presentiamo un programmino che invece legge i dati dal primo drive e li trasferisce sul cartridge contenuto nel secondo. Notate l'uso degli apici in fase di scrittura e di linee in quella di lettura.

```

10 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
20 PRINT "ZX Interface 1 BASIC
extensions. - Keyword Data
base -"
30 PRINT "This program gives
a brief description of the
extensions to ZX Spectrum BASIC
caused by the addition of ZX Int
erface 1"
40 PRINT "Options are indicat
ed in the syntax by [square b
rackets] round the option"
50 PRINT "The chapters referre
d to are in the ZX Interface 1
and ZX Microdrive manual,
which should be read first"
60 PRINT #1; "Press any key to
continue": PAUSE 0
1000 CLS
1001>PRINT "ZX Interface 1 BASIC
extensions. - Keyword Data
base -"
1005 GO SUB 2000
1010 RESTORE
1019 PRINT #1; "Press RETURN for
main menu"
1020 PRINT AT 17,0; "Type in the
keyword as you would normally, ch
anging modes as necessary"; A
T 21,0; "K": POKE 23617,0
1021 POKE 23560,0
1022 LET i=PEEK 23560: IF i<>14
THEN GO TO 1025
1023 IF PEEK 23617=0 THEN POKE 2
3617,1: PRINT AT 21,0; "E": GO TO
1021
1024 GO TO 1020
1025 IF i>95 AND i<123 THEN LET
i=i+133
1026>IF i<165 OR i>255 THEN GO T
O 1022
1027 PRINT AT 21,0; CHR$ i
1028 FOR n=1 TO 100: NEXT n: CLS
1029 IF CHR$ i=" " RETURN " THEN L
OAD "*"1;"run"
1030 PRINT AT 10,7; "Searching Da
tbase"
1031 LET a$=CHR$ i
1035 OPEN #4;"m";1;"Database"
1040 FOR n=1 TO 19: INPUT #4;x$;
LINE y$; LINE z$
1050 IF x$<>a$ THEN NEXT n: GO T
O 1100
1055 CLOSE #4
1060 CLS: PRINT x$;"SYNTAX"y$
" EFFECT"z$
1070 PRINT #1; "Press any key to
return to menu": PAUSE 0
1080 GO TO 1000
1100>CLOSE #4: PRINT "Keyw
ord not found in database
- please retype -"
1110 PAUSE 200: GO TO 1000
2000 PRINT "Index:"
2010 PRINT OVER 1;"CAT "" "" CLEA
R "" "" CLOSE #"" "" CLS "" "" ERASE ""
"" "" FORMAT "" "" INKEY#"" "" INPUT ""
"" "" LIST "" "" LLIST "" "" AT 5,0; "" LOA
D "" "" LPRINT "" "" MERGE "" "" MO
VE "" "" OPEN #"" "" PRINT "" "" RU
N "" "" SAVE "" "" VERIFY ""
2020 RETURN
2000 PRINT "Dbase prog": FOR n=2
TO PEEK 61000: SAVE "*"n;"Dba
se prog" LINE 1: NEXT n: LOAD "*"
m";1;"run"

```


PERIFERICHE

SINTETIZZATORE VOCALE PER SPECTRUM

Di programmi, che permettano allo Spectrum di produrre suoni a nostro piacimento, ne abbiamo già esaminati parecchi.

Abbiamo anche presentato il listato di un programmino che trasforma il nostro Sinclair in un analizzatore vocale.

Da ultimo, il gioiello della Quick-silva: EASY SPEAK, che SOFTALK 1 e 2 permette allo Spectrum di pronunciare delle parole.

Tutto questo senza l'aggiunta di nemmeno un componente hardware allo Spectrum.

I limiti di questi programmi si fanno sentire, allorché si vuole realizzare qualcosa di più di un semplice gioco.

L'area di memoria occupata per conservare i dati che servono allo Spectrum per pronunciare le parole, è infatti molto ampia; per tale motivo, sebbene con EASY SPEAK, non ci siano limiti alle parole che possono essere pronunciate, rimane il limite dei 10 secondi come tempo massimo della durata di un discorso del Sinclair.

Per risolvere questi problemi è necessario ricorrere a qualcosa di più sofisticato, e lasciando da parte il semplice software, per quanto geniale esso sia, ricorrere alla ferraglia, ovvero all'hardware.

Eccoci qui dunque a presentare questo aggeggio che prende il nome di CURRAH SPEECH.

Si tratta di un sintetizzatore, che viene alloggiato nella fessura posteriore dello Spectrum.

Con due cavi, (uno per l'uscita video, l'altro per l'uscita MIC), lo si collega allo Spectrum ed è pronto a farci sentire la sua voce.

Degno di nota il fatto, che questo marchingegno, permette di inviare il segnale audio generato dallo Spectrum, (contemporaneamente al segnale video) alla TV o al monitor,

USING INTONATION

UP to now you will have been entering speech strings in lower case letters. If you use UPPER case letters for any allophone, the intonation goes UP

eg. 'aaaaAAAA'

```
eg. 10 DIM a$(3,18)
```

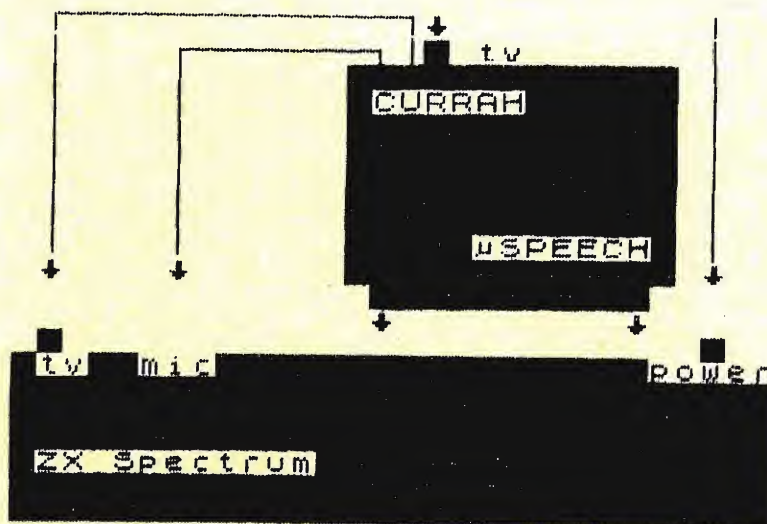
```
20 LET a$(1)='y(or) ans(er)
```

```
30 LET a$(2)='in'
```

```
40 LET a$(3)='correct'
```

```
100 LET s$=a$(1) + a$(2)(to2)
```

```
      + a$(3)(to7)
```



THE ALLOPHONE SET

(1) PHONETIC allophones :-

The single characters from A to Z, except 'q' and 'x' sound as their phonetic equivalents. Now try typing in some letters.

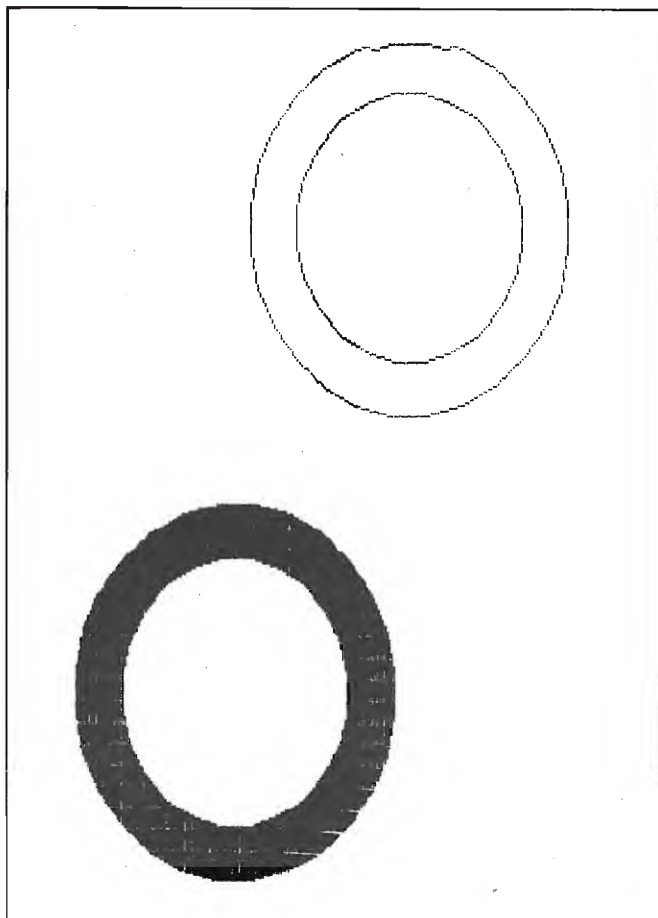
If at anytime you wish to go on; to the next stage simply type next

UTILITÀ

FIGURE COLORATE

Colorare all'interno di una figura irregolare con lo Spectrum è una cosa lunga e laboriosa, ma diventa semplice usando questo programma, interamente in linguaggio macchina, che riempie l'interno della figura stessa; per far ciò il programma di cui si tratta ha bisogno solo delle coordinate di un punto all'interno della figura. Il programma è lungo circa 500 byte, ma richiede 6K di memoria per memorizzare un secondo schermo; esso non dà alcun problema sullo Spectrum 48K ma lascia solo 2K di memoria libera in uno Spectrum 16K. La routine che colora l'interno delle figure viene caricata in memoria del programma BASIC del listato 1.

Dalla lunghezza del codice macchina deriva la facilità nel commettere errori; ma appunto per questo il programma controlla da solo se ci sono stati errori nel caricamento del linguaggio macchina e, nel caso si siano verificati, indica in quali linee essi sono stati



LISTATO 1

```

5 REM Codice macchina a 32000
10 DATA "F3C3AA7DFA6400C53EAF"
20 DATA "90300043E01C109E5C0CE"
30 DATA "22CDA220E179C109C53E"
40 DATA "AF90300043E000C1094759"
50 DATA "480600CB21CB10CB21CB"
60 DATA "10CB21CB10CB21CB10CB"
70 DATA "21CB107B0CB38CB38CB38CB"
80 DATA "15002A047D1909CB23CB"
90 DATA "23CB23C17993C0601C947"
100 DATA "7ECB2710FC38033E00C9"
110 DATA "3E01C9473E00371F10FD"
120 DATA "B677C9C5E5D5CD1C7DFE"
130 DATA "00200401E1C109C0597D"
140 DATA "D1E1C109C5E5D5CD1C7D"
150 DATA "FE00200401E1C109C067"
160 DATA "70D1E1C109C05F53E9F90"
170 DATA "3805E5CD0F22E1F1C1C9"
180 DATA "2A047D0100163600230B"
190 DATA "78B1FE0020F62A7D5C0E5"
200 DATA "44400CCD077D0FE00200A"
210 DATA "CD9B7D0C867D18F00000"
220 DATA "E1444D00C0077D0FE0020"
230 DATA "08CD957D0C867D18F003E"
240 DATA "0032815C2A047D0100FF"
250 DATA "7EFE00C4597E2379C0606"
260 DATA "FE002001054F3E9FFB828"
270 DATA "7A18E9CD717D0FE00C804"
280 DATA "CD077D0FE00CC6D7E0560C"
290 DATA "CD077D0FE00CC6D7E00C05"
300 DATA "CD077D0FE00CC6D7E040D"
310 DATA "CD077D0FE00CC6D7E00C09"
320 DATA "E5112000237ECB7FE1C8"
330 DATA "E5287ECB47E1C8E5197FE"
340 DATA "FEFFFE1C0E5A7ED0527EFE"
350 DATA "FFE1C0D1C9C0367EC51E"
360 DATA "0005C0D077ED10C1C3FE8"
370 DATA "8B20F4C109C0D717D0FE01"
380 DATA "C8CD867D0C9B7D3E0132"
390 DATA "815CC93A815CFE00CACC"
400 DATA "7E3E0032815C2A047D011"
410 DATA "FF151901FF007EFE00C4"
420 DATA "AD7E2B79D0608FEFF2001"
430 DATA "044F3E50B8281618E9CD"
440 DATA "367EC51E00D5C0D77ED1"
450 DATA "0D1C3E08B820F4C1093A"
460 DATA "815CFE00CACC7EC3E57D"
470 DATA "2A047D01100000100167E"
480 DATA "C50608CB2730011310F9"
490 DATA "C10B2378B1FE0020EC42"
500 DATA "4BFBC900000000000000"
510 CLEAR 31999: LET a=32000: L
ET f=0: DIM a(50)
520 DATA 7377,8807,8313,5421,63
42,6660,6658,4971,6718,4836,4668
,9858,8293,9834,8595,9403,10142,
1364,7284,4029,5218,4938,7059,37
20,5694,5383,6622
530 DATA 4770,4772,4771,6723,77
52,7927,10343,7811,3899,8077,534
7,7981,3258,6525,6272,6705,7010,
7055,9062,1958,4321,6249,1180,77
33262
540 RESTORE 520: LET c=0: FOR i
=1 TO 50: READ a(i): LET c=c+a(i)
)*i: NEXT i: READ v: IF c<>v THE
N PRINT "Errore alle linee 520 o
530": STOP
550 FOR i=10 TO 500 STEP 10: RE
STORE i: LET c=0: READ a$
560 FOR n=1 TO 19 STEP 2: LET l
=CODE a$(n+1): LET h=CODE a$(n)
570 LET v=(l-48-(l>57)*7)+(h-48
-(h>57)*7)*16: LET c=c+v*((n+1)/
2)
580 POKE a,v: LET a=a+1: NEXT n
: IF c<>a(i/10) THEN PRINT "Erro
re in linea ";i: LET f=1
590 NEXT i
600 IF f=0 THEN PRINT "Tutto O.
K.": BEEP 1,0: POKE 23627,PEEK 2
3635: POKE 23628,PEEK 23636: CLE
AR 25800
610 PRINT "Correggi gli errori
e ridai RUN."

```


commessi. Dopo aver scritto il programma memorizzatelo e poi date RUN. Se non ci sono errori il programma BASIC si autocancella; in caso contrario correggete gli errori e ridate il RUN. Una volta caricato il linguaggio macchina può essere memorizzato con:

SAVE "FIGURE" CODE 32000, 500

Dopo la memorizzazione fate:

CLEAR 25800: LOAD "FIGURE" CODE

Adesso potete provare il programma, ma prima bisogna lasciare lo spazio riservato per il secondo schermo, all'uopo fate:

CLEAR 25800

Disegnate ora un cerchio con:

CIRCLE 80, 100, 30

Adesso il calcolatore vuole le coordinate di un punto all'interno del cerchio; fate:

PLOT 80, 100

e il calcolatore è pronto per colorare all'interno del cerchio, semplicemente facendo:

LET A = 32000

LISTATO 2

```

3 REM Programma per convertir
e FIGURE in 48K
9 LET a=32800
10 FOR i=32000 TO 32500
15 LET v=PEEK (i+1)+256*PEEK (
i+2)
20 IF (PEEK i=42 OR PEEK i=194
OR PEEK i=195 OR PEEK i=196 OR
PEEK i=202 OR PEEK i=204 OR PEEK
i=205 OR PEEK i=210 OR PEEK i=2
12 OR PEEK i=218 OR PEEK i=220)
AND v>32000 AND v<32500 THEN POK
E i+a,PEEK i: POKE i+1+a,(v+a)-2
56*INT ((v+a)/256): POKE i+a+2,I
NT ((v+a)/256): LET i=i+2: GO TO
40
30 POKE i+a,PEEK i
40 NEXT i: POKE 64804,3: POKE
64805,229: CLEAR 58600
    
```

Il programma può lavorare su entrambe le configurazioni dello Spectrum, ma se si ha un 48K è possibile spostare la routine ad un indirizzo più alto caricando il programma rilocatore del listato 2 e dando RUN.

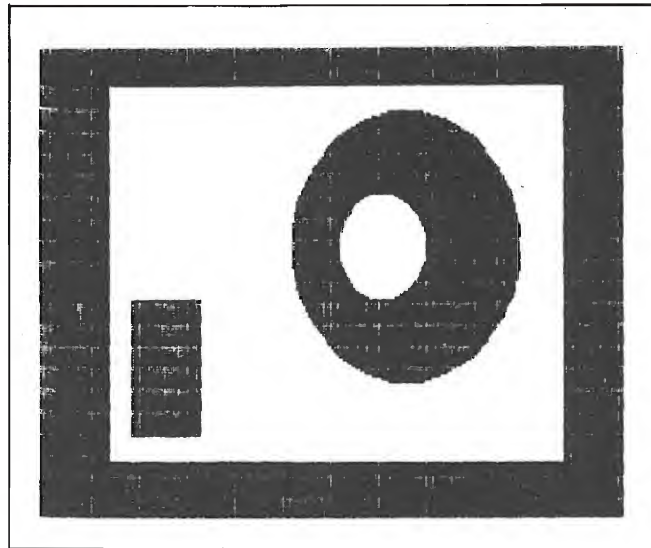
L'indirizzo del comando CLEAR è diventato 58600 e l'indirizzo della USR routine è 64800. Il codice macchina può essere memorizzato con:

SAVE "FIGURE" CODE 64800, 500

L'algoritmo usato in questo programma è molto semplice da capire.

Immaginate due fogli di carta: il primo rappresenta lo schermo con la figura da riempire; il secondo rappresenta un corrispondente schermo pulito, memorizzato nel calcolatore. Il calcolatore muovendo dal punto che è stato dato come partenza, scorre entrambi i fogli, crea praticamente il negativo della figura disegnata sul primo foglio e lo disegna sul secondo foglio che è quello che si ottiene come risultato. Il programma è molto utile per creare zone d'ombra in figure geometriche e disegni.

CANCELLA LINEE



Questo programma in codice macchina con starter BASIC, serve per cancellare in maniera molto veloce blocchi in un programma BASIC. Il programma in codice macchina è rilocabile, ma nell'esempio viene dato come indirizzo di partenza 32000 (7D00 esadecimale). Se il programma viene caricato in un indirizzo diverso da 32000 bisogna cambiare la linea 9999 del programma BASIC. Quest'ultimo, che è stato deliberatamente numerato a partire da 9991 per essere messo in qualsiasi programma, viene chiamato con un GOTO 9992 e parte chiedendo i limiti superiori ed inferiori delle linee da cancellare. Le linee richieste vengono momentaneamente memorizzate nel buffer della stampante, per essere usate dalla routine in linguaggio macchina. A questo punto la routine cancella le linee previste e l'unica cosa che rimane da fare è cancellare nel modo normale la prima linea del blocco. Fate attenzione che la prima ed ultima linea del blocco da cancellare esistano effettivamente nel programma. Nel caso che la prima linea non esistesse, il risultato non è poi così disastroso; infatti basta cancellare nel modo normale la prima linea successiva a quella desiderata.

```

9991 STOP
9992 INPUT "Numero prima linea?
":linea1
9993 INPUT "Numero ultima linea?
":linea2
9994 IF linea1>linea2 OR linea1<
1 OR linea2>9999 THEN GO TO 9992
9995 POKE 23295,linea1-256*INT (
linea1/256)
9996 POKE 23297,INT ((linea1/256)
9997 POKE 23298,linea2-256*INT (
linea2/256)
9998 POKE 23299,INT ((linea2/256)
9999 RANDOMIZE USR 32000
    
```

Fig. 1 - Il codice mnemonico e la descrizione della routine in linguaggio macchina.

UTILITÀ

Se è l'ultima linea che non esiste, il programma cancella la linea successiva all'ultima desiderata e dovrete quindi riscriverla di nuovo. Il programma BASIC è mostrato nel listato 1, e la descrizione ed il codice mnemonico sono mostrati in figura 1. La figura 2 mostra i codici decimali ed esadecimali della routine in linguaggio macchina.

ld hl, (23296) Cerca l'indirizzo del primo byte della lunghezza della
call 6510 prima linea da cancellare e lo carica nello STACK.

inc hl
inc hl
push hl

ld hl, (23298) Cerca l'indirizzo del primo byte della lunghezza dell'ultima linea da cancellare.

call 6510

inc hl

inc hl

ld e, (hl) Cerca la lunghezza dell'ultima linea da cui trovare l'indirizzo successivo alla fine dell'ultima linea.

inc hl

ld d, (hl)

inc hl

add hl, de

pop de

Recupera l'indirizzo del primo byte della lunghezza della

and a

prima linea da cancellare e lo ricarica nello STACK; quindi

sbc hl, de

calcola il numero totale di byte da cancellare (escludendo i primi quattro).

dec hl

dec hl

ex de, hl

Mette questo numero nella lunghezza della linea del primo numero da cancellare.

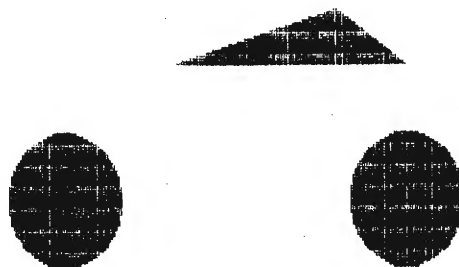
po hl

ld (hl), e

inc hl

ld (hl), d

ret



320000	42	7D000	2A
320001	0	7D001	00
320002	91	7D002	5B
320003	205	7D003	CD
320004	110	7D004	6E
320005	25	7D005	19
320006	35	7D006	23
320007	35	7D007	23
320008	429	7D008	E5
320009	429	7D009	2A
320010	2	7D00A	02
320011	91	7D00B	5B
320012	205	7D00C	CD
320013	110	7D00D	6E
320014	25	7D00E	19
320015	35	7D00F	23
320016	35	7D010	23
320017	94	7D011	5E
320018	35	7D012	23
320019	66	7D013	56
320020	35	7D014	23
320021	25	7D015	19
320022	209	7D016	D1
320023	213	7D017	D5
320024	167	7D018	A7
320025	237	7D019	ED
320026	82	7D01A	52
320027	43	7D01B	2B
320028	43	7D01C	2B
320029	235	7D01D	EB
320030	225	7D01E	E1
320031	115	7D01F	73
320032	35	7D020	23
320033	114	7D021	72
320034	201	7D022	C9

DIGITAL UNAOHM



MULTIMETRO & PINZA AMPEROMETRICA DIGITALE DCM 205

Lettura digitale a cristalli liquidi.
Tensioni CC: $0,1 \text{ mV} \div 1000 \text{ V}$
Tensioni CA: $100 \text{ mV} \div 1000 \text{ V}$
Correnti CA: $0,01 \text{ A} \div 1000 \text{ A}$
Resistenze: $0,1 \Omega \div 2 \text{ M} \Omega$
Prova diodi
Alimentazione a pila



MULTIMETRO CAPACIMETRO DIGITALE DGC 206

Lettura digitale a cristalli liquidi.
Tensioni CC: $0,1 \text{ mV} \div 1000 \text{ V}$
Tensioni CA: $0,1 \text{ mV} \div 750 \text{ V}$
Correnti CC: $1 \mu\text{A} \div 10 \text{ A}$
Correnti CA: $1 \mu\text{A} \div 10 \text{ A}$
Resistenze: $0,1 \Omega \div 20 \text{ M}\Omega$
Capacità: $1 \text{ pF} \div 20 \mu\text{F}$
Prova diodi - Prova transistor
Alimentazione a pila

UNAOHM
DELLA
START S.P.A.

uffici commerciali

via f. brioschi, 33 - 20136 milano
telefoni (02) 8322852 (4 linee)
indirizzo telegrafico: unaohm milano
stabilimento - uffici assistenza

via g. di vittorio 45 - 20068 peschiera borromeo (mi)
telefoni (02) 5470424 (4 linee) - telex unaohm 310323

SAVE PIU' VELOCE

DUE TRUCCHI PER LO ZX81

Nel "numero zero" di NEWLINE abbiamo già visto che il tempo di esecuzione di un SAVE diminuiva, se prima di effettuarlo si precedeva con un CLEAR istantaneo.

Parleremo ora di un altro "truccetto" per diminuire ulteriormente il tempo dell'operazione di salvataggio, ricordando però che funziona solo per gli ZX81 dotati di memoria espansa, perchè gli 1K non ne hanno bisogno.

Se avete osservato l'immagine che si forma sul video durante un SAVE (o un LOAD), avrete certamente notato che essa non ha un ritmo perciso: eccettuata la parte finale dell'operazione.

Essa sembra avere il ... singhiozzo. Questa particolarità è dovuta al fatto che in quel momento il computer sta salvando su nastro la memoria video, cioè l'immagine che compariva sullo schermo nel momento in cui ha avuto inizio il lavoro.

Se viene dato un SAVE istantaneo, lo schermo si cancella prima che il salvataggio sia effettuato, viene cioè eseguito un CLS (dunque è inutile salvare uno schermo bianco!)

In figura n. 1 ecco come appare, a grandi linee, il salvataggio di un programma su nastro.

Occorre ora ricordare che la memoria di schermo di uno ZX81 dotato di espansione occupa 792 bytes, mentre quella senza espansione solo 24! Con CLEAR evitiamo di salvare tutte le variabili; ora si potrebbe tentare di "accorciare" anche lo schermo. Infatti proviamo a caricare le seguenti righe, che in condizioni normali staranno all'interno di un programma da salvare (numeri di linea fittizi):

```
9990 POKE 16389,68
9991 CLS
9992 SAVE "P"
9993 POKE 16389,128
9994 CLS
```

Con le prime due linee si avverte il sistema che la RAMTOP è scesa ad un K di memoria effettiva; dopo il CLS la memoria video conterrà solo 24 bytes. Alla linea 9992 il programma verrà salvato. Quando questo sarà ricaricato dal nastro, partirà alla linea 9993: tale linea ricondurrà la RAMTOP a valori normali (in questo caso 16K) ed il successivo CLS riporterà il video caricato da 24 bytes ai normali 792. Eventualmente si può aggiungere la linea "9995 RUN", per far eseguire l'autostart. Quanto si risparmia? Fate tutti i calcoli che volete, ma un SAVE con queste linee impiegherà ben 13 secondi in meno di un SAVE immediato!

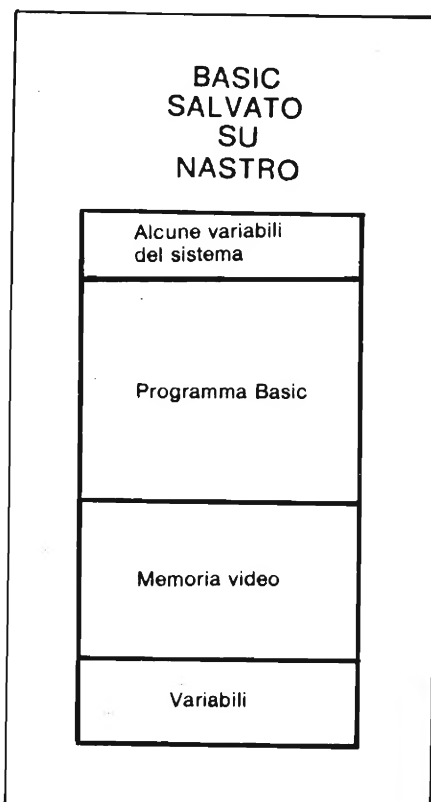
LLIST PARZIALE

Come forse avete già visto nel "numero zero", è possibile, tramite alcuni POKE, fermare il listaggio di un programma Basic.

Infatti, se POKate due 118 consecutivi in una REM iniziale, il listaggio del programma si interromperà a tale linea.

Ecco un esempio. Caricate il programma:

```
10 REM AA
20 REM B
30 REM C
50 REM D
```



Poi eseguite questi POKE diretti:

```
POKE 16514,118
POKE 16515,118
```

Per "diretti" si intende "mandati in esecuzione immediatamente", cioè senza dar loro un numero di linea. Ora provate a listare ed apparirà solo un "10 REM". Le cifre POKate hanno preso il posto delle due "A" nella prima REM.

Se possedete una stampante, provate a dare un LLIST. Naturalmente verrà stampato solo "10 REM", dato che l'indicazione dei due 118 vale sulla stampante come sul video. EDITate la REM in questione e cambiatele il numero di linea in 35, poi cancellate la REM numero 10.

Per i meno esperti, ecco in dettaglio come effettuare l'operazione: date il LIST (premete SHIFT con il tasto "1"), in modo da eseguire un EDIT, la linea 10 si troverà riportata ora in basso sul video. Sempre schiacciando SHIFT, premete due volte il tasto "0" per eseguire un RUBOUT, cancellando così il numero di linea. Digitate in quella posizione un "35" e premete NEW LINE per cancellare la linea "10 REM".

In pratica avete trasportato la REM che conteneva i due 118 in mezzo al programma. Infatti vedrete:

```
20 REM B
30 REM C
35 REM
```

La "35 REM" interrompe il LIST in una parte del programma; naturalmente ciò avviene anche per il LLIST su stampante.

Se volete perciò stampare solo la parte iniziale di un programma, dovete agire in questo modo: scrivete la linea "1 REM AA" in cima al vostro programma (che sia veramente la prima linea!), poi eseguite i due POKE precedentemente descritti, EDITate la REM e, cambiandole il numero, reinsertela nella parte del programma dove volete che si interrompa il LLIST; infine cancellate la REM originale (quella col numero uno).

Se invece volete LLISTare soltanto la parte centrale, mettete la REM come falsa ultima riga e date un LLIST N, dove N sta per la prima riga che volete stampare. Se è possibile si opera con un LLIST N-1 per evitare di stampare il puntatore di linea.

MULTI-PROGRAMMAZIONE

Questa routine è stata scritta per dare all'utente dello Spectrum la possibilità di accedere a 10 programmi Basic memorizzati contemporaneamente nel calcolatore, cosa che normalmente si ha soltanto su macchine molto più costose. Ad ogni programma si può accedere direttamente per mezzo di una semplice procedura, inoltre viene fornita la possibilità di andare a routine particolari di programmi diversi. Per esempio si può saltare dalla linea 200 del programma 4 alla linea 50 del programma 6, utilizzando il programma 1 (la routine in questione) come menù per richiamare giochi o cose utili degli altri programmi (2-9).

Il programma è facilmente memorizzabile nel calcolatore: scrivete il programma A e salvatelo usando la linea 9998 come autostart, in seguito scrivete il programma B, fatelo girare e, se non ci sono stati errori, memorizzate il codice macchina prodotto, sul nastro, subito dopo il programma A.

Quando viene caricato il programma A andrà avanti automaticamente prendendo il codice macchina del programma B. A questo punto si possono chiamare quanti programmi (1-9) si vogliono. Dopo aver scelto un numero iden-



PROGRAMMA A

```

100 GO TO 150
110 CLS : CLEAR : PAUSE 20: PRI
NT "Premi Y per continuare
   qualsiasi altro tasto per us
   cire"
120 POKE 23558,0
130 IF INKEY$="" THEN GO TO 130
140 IF INKEY$<>"Y" THEN GO TO 8
000
150 LET rp=30000
160 IF rp<30000 THEN PRINT "rp
   deve essere maggiore di 29999"
170 INPUT "NUMERO DI PROGRAMMI?
   1-9":n
180 IF n<1 OR n>9 THEN GO TO 17
0
190 LET rtop=PEEK PEEK 23732+25
5*PEEK 23733-21*8: LET b=rtop-rp
200 DIM a(n)
210 FOR f=1 TO n
220 PRINT AT 19,0;"BYTE LIBERI="
   "b:"
230 PRINT AT 20,0;"PROGRAMMA ";
   f
240 RANDOMIZE USR 3582
250 INPUT "Numero di byte asse9
   nati al programma ";(f);"?
   :y

```

```

260 IF y<200 THEN PRINT "TROPPO
   POCHI": PAUSE 50: GO TO 250
270 LET b=b-y: IF b-(n-f)*200<0
   THEN PRINT "Non c'è spazio suf
   ficente per il resto del progra
   mma.": PAUSE 50: LET b=b+y: GO
   TO 250
280 PRINT AT 19,0;y;"byte": RAN
   DOMIZE USR 3582: RANDOMIZE USR 3
   582
290 LET a(f)=y: NEXT f
300 LET tot=30000
310 LET p=29000
320 FOR f=1 TO n
330 LET p=p+12
340 POKE p+1,INT (tot/256): POK
   E p,256*(tot/256-PEEK (p+1))
350 LET tot=tot+a(f)
360 NEXT f
370 LET p=p+12: POKE p+1,INT (r
   top/256-PEEK (p+1))
380 POKE 29154,n
390 RANDOMIZE USR 29152
4000 INPUT "Prog ? 0-":(PEEK 291
   54);"":a: POKE 23729,a
4010 RANDOMIZE USR 29643: BEEP 0
   .2,0: GO TO 8000
9998 SAVE "prog" LINE 9999: STOP
9999 CLEAR 28999: LOAD ""CODE :
   RUN

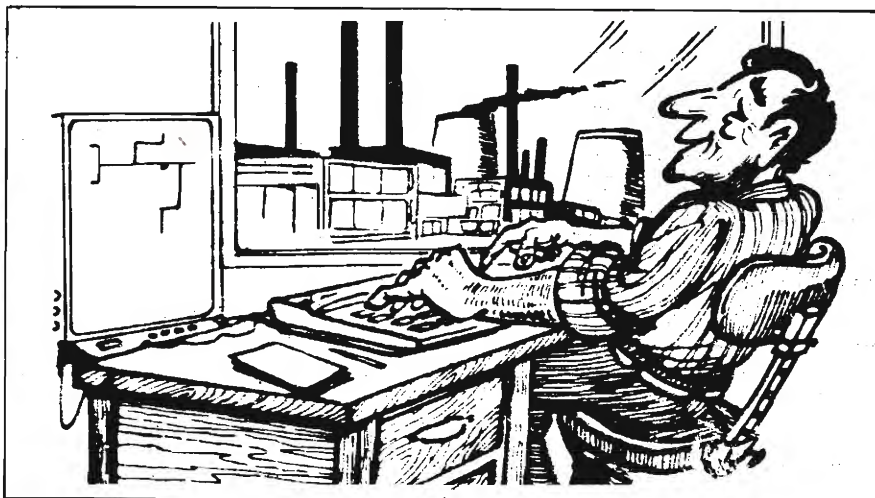
```


UTILITÀ

tificatore di ogni programma, si indica quanti byte assegnargli. Il numero minimo è 200, il numero massimo è determinato dalla memoria attualmente libera. Una volta che una certa quantità di memoria è stata assegnata a un programma, non è più possibile cambiarla senza cancellare tutto il programma.

Compite tutte le operazioni verrà chiesto quale programma si desidera per primo: effettuata la scelta il programma A scomparirà lasciando lo spazio per scrivere il nuovo programma. Il programma A può essere richiamato in qualsiasi momento selezionando il programma 0, che partirà automaticamente alla linea 4.

Se si è sicuri del lavoro svolto, non sarà necessario riassegnare la memoria ai programmi. Incidente-



talmente questo ha l'effetto di cancellare in un sol colpo tutti i programmi all'infuori del programma 0.

La routine multiprogramma usa il tasto BREAK per interrompere il programma scelto. Dopodiché potete scegliere se cancellare il programma, continuare oppure cambiare: nel primo caso premete A e verrà cancellato il programma in memoria; nel secondo caso pre-

mete P ed il calcolatore tornerà ad usare il programma in corso.

Non si usa il comando Sinclair New perché questo può bloccare il calcolatore. Nell'ultimo caso la scelta di un numero cambierà il programma corrente con il programma desiderato. Tutte le variazioni di programma, le posizioni dei dati correnti letti, e i canali Microdrive del vecchio programma saranno salvati.

PROGRAMMA B

```
100 CLEAR 29149
110 DATA "C32473f30609c578cd327
25e235623e521af15011500ed60e11bc
d2a7213cd2a72cd2a723e801213cd2a7
23e0d12133e801223235e23582b2b2b1
bcd2a72c110c5af32b05c3e05ed47ed5
efbc973237223c93ab05ccc271747178
016005f21487119c9cd"
120 DATA 13291
130 DATA "2f72d214f5ccdd6e72dd2
1575ccdd6e72dd21635ccdd6e72dd214b5
ccdd6e72dd21595ccdd6e72dd21b25ccdd6
e72c9fcdcb4745280b5e235623dd7300d
d7201c9dd5e00dd560173237223c9cd4
072d5ebed5b3d5cafed52223d5c2a4f5
ce53ab15c32b05cfdcb"
140 DATA 14526
150 DATA "47c8cd4072d12a515cfe
d52ed5b4f5c1922515c2ab25ced5b3d5
cafed52223d5cd1cd0f73210000226c5
c220b5ccdb0162a3d5c7efee032810202
3ed5b625c1b1b1b732372fcdcb47d63a2
b74fef1280632445c3eff322b742a615
c2b22555c210000226e"
160 DATA 13910
170 DATA "5caf32705cc9628bafed7
2444d0303ebcd5bb25cedb81313ebf9c
9fff3f5c5d5e5ddde5fd36470001fe7fe
d781f38751f3872112c743e03cda1743
ae271c630cdabc743a3b5cf5fcdcb01dea
f32085ccdbf02f1323b5cfdcb01ae3a0
85cfe50281bfe702817"
180 DATA 14524
190 DATA "fe61cad47421e271d6303
8d24604b830cd21b05cbe200e3ab05cf
53e02112c74cda174181232b15cf5cdc
b731f36113e01112c74cda174f1c630c
dcb74cdbe73fcdcb475e2008dde1e1d1c
1f1fbcb9fbcf0c06012100fa2b7cb520f
b10f6c921e271fd3647"
200 DATA 14100
210 DATA "003ab15c4604b83818f57
```

```
e32b15c112c74afcdad174f1c630cdabc7
43e01323a5cc932b15ca718092104002
2425c322b74cd8a723ab15ca7201ffdc
b475528153eeccdd810f3e34cd810f3e0
d32085cfdcb01ee1804fcdcb47deafcf9f
ffff2020202020202020202020202020"
220 DATA 13765
230 DATA "2020202020202020204e4f205
35543482050524f472efff20202020202
0202020202020202020202020202020202
02050725f672efff2020202020202020202
0202020202020202020202020202020202
26f672efff413d4e48572d2d503d45534
34150482d2d2d2d2d5052"
240 DATA 11448
250 DATA "4f472e3f20302dff21014
022d07421201822d274cd410c1ae87fc
dbc74131a8730f5c9d52ad074ed4bd27
4cd240b22d074ed43d274d1c01e40031
02ab25c363e2bf92b2b223d5c2a4f5cf
bc33812ed56c9ed5ec9"
260 DATA 11680
5000 LET c=0: LET f=29149
5010 FOR h=1 TO 8: READ a$
5020 FOR s=1 TO LEN a$ STEP 2
5030 LET a=CODE a$(s): LET b=COD
E a$(s+1)
5040 LET c=c+b+a
5050 IF a>96 THEN LET a=a-39
5060 IF b>96 THEN LET b=b-39
5070 LET a=a-48
5080 LET b=b-48
5090 POKE f,a*16+b
5100 LET f=f+1
5110 NEXT s
5120 READ tot: IF tot<>c THEN PR
INT "Errore alla linea ";h*10: S
TOP
5125 LET c=0
5130 NEXT h
5131 IF f<>29933 THEN PRINT "Num
ero nell'istruzione data sba
gliato": STOP
5200 SAVE "code"CODE 29149,800
```


L'ATTIVAZIONE DI PROGRAMMI

Un altro modo per attivare altri programmi dall'interno di un programma è il seguente:

Routine C

```
9000 POKE 23619, INT(L/256): POKE 23618,
      INT (256*(1/256— PEEK 23619))
```

```
9010 POKE 29739,S
```

```
9020 POKE 23729,P
```

```
9030 RAND USR 29643
```

dove L = numero di linea al quale si deve saltare) S = numero di istruzioni (normalmente 0) e P = programma.

Per un menu che chiama tre differenti programmi usate il seguente metodo:

```
10 PRINT "GIOCO 1"
20 PRINT "GIOCO 2"
30 PRINT "GIOCO 3"
40 INPUT "QUALE GIOCO? 1-3"; P
50 LET S=0 : L=0
60 GO TO 9000 (Routine C)
```

Per chi programma in linguaggio macchina è possibile lasciare un'area di lavoro libera nella parte superiore della RAM per il codice macchina, modificando la variabile RTOP nella linea 22 del programma A.

Quando si usa la stampante è necessario interrompere la routine facendo:

```
RAND USR 29927
```

Si riattiva la routine con:

```
RAND USR 29930
```

Con la routine disattivata si può saltare fra i programmi usando la routine C.

La seguente è una lista di subroutine usate dalla routine in codice macchina.

INDIRIZZO — FUNZIONE

- 29149 Vettore di interruzione, manda alla routine di 29475
- 29152 Inizializzazione della routine
- 29226 Numero di routine da memorizzare per punto precedente
- 29231 Calcola l'indirizzo dell'area variabili per ogni programma.
- 29248 Routine per rintracciare o memorizzare le variabili necessarie al sistema.
- 29322 Routine principale per cambiare le variabili di sistema.
- 29455 Routine per spostare lo stack della macchina al di sotto della nuova RAMTOP.
- 29475 Routine di interruzione
 - legge la tastiera, controlla se è stato premuto il tasto BREAK (naturalmente CAPSHIFT + SPACE/BREAK)
 - attende una P, A o un numero.
 - chiama le diverse subroutine, in base al tasto premuto.
- 29630 Loop di ritardo.
- 29643 Routine principale: chiama la routine 29322 e verifica gli errori (se il numero di programma è troppo alto sarà mandato un messaggio di errore).
- 29857 Routine di stampa di una stringa.
- 29883 Routine di stampa di un carattere.
- 29227 Int. di routine disattivato.
- 29930 Int. di routine attivato.



Centro Italiano Diffusione Informatica

60019 SENIGALLIA
Via Maierini n° 10 - Tel. 071/659131

- Tutte le soluzioni software
- Sistemi applicativi
- Software personalizzato
- Tutti i programmi Spectrum e Commodore



Distributore:

sinclair

SPECTRAVISION™

commodore

Personal kit

LINGUAGGI

IL BASIC DELLO SPECTRUM

quinta parte

La volta scorsa abbiamo esaminato le funzioni matematiche di cui dispone il Sinclair.

Le funzioni ancora da esaminare sono la RND e la RANDOMIZE.

Entrambe sono utilizzate per la generazione di numeri casuali, RANDOMIZE serve per stabilire l'inizio della sequenza di numeri dalla quale la RND deve iniziare il suo lavoro per il calcolo di un numero casuale.

La RND genera un numero compreso fra 0 e 1, e pertanto se occorrono numeri più alti, è necessario effettuare delle operazioni sui numeri generati dall RND.

La RANDOMIZE, determinando l'inizio della sequenza, può portare alla generazione di numeri tutti uguali fra loro (esempio 1).

```

2 RANDOMIZE 1
10 PRINT RND
20 GO TO 1

```

ESEMPIO 1

```

1 RANDOMIZE
10 PRINT RND
20 GO TO 1

```

ESEMPIO 2

```

10 PRINT RND
20 GO TO 1

```

ESEMPIO 3

```

10 INPUT a
20 PRINT a AND a > 0
30 GO TO 10

```

ESEMPIO 4

STAMPA A SOLO SE
A È MAGGIORE DI 0

```

10 INPUT a
15 INPUT b
20 PRINT a=b
30 GO TO 10

```

ESEMPIO 5

STAMPA 1 SE A=B
0 SE A <> B

```

10 INPUT a
15 INPUT b
20 PRINT (a AND a > b)
30 GO TO 10

```

ESEMPIO 6

STAMPA A SE
A > B

```

10 INPUT a
15 INPUT b
20 PRINT (a AND a > b) + (b AND b >
a)
30 GO TO 10

```

ESEMPIO 7

RND
RANDOMIZE

Se però in luogo di RANDOMIZE numero (numero compreso fra 0 e 65535), si usa la semplice RANDOMIZE, si ottiene un'effetto diverso (esempio 2).

Anche utilizzando la semplice RND si ottiene la generazione di numeri casuali diversi fra loro.

L'uso della RANDOMIZE prima della RND, si rivela molto utile in quei programmi dove la RANDOMIZE viene utilizzata insieme alla USR per richiamare un programma in linguaggio macchina.

Se infatti vi è una ripetizione ciclica di una parte di programma con un RANDOMIZE USR locazione, prima della RND, si avrà come effetto la generazione sempre dello stesso numero.

Per ovviare all'inconveniente è sufficiente inserire una RANDOMIZE semplice, prima della funzione RND.

Un'altra funzione matematica è la BIN, utilizzata soprattutto nella generazione dei caratteri definiti dall'utente, in quanto evita di dover calcolare il corrispettivo decimale

dei valori da pokare per la ridefinizione degli UDG stessi.

In pratica la BIN dice alla macchina che ognuna delle cifre che seguono, va posta in un bit, mentre il numero decimale (compreso fra 0 e 255) occupa 8 bits, cioè byte.

Ovviamente la BIN può essere utilizzata anche per convertire e stampare l'equivalente decimale di

un numero binario.

Ad esempio PRINT BIN 10000000 da come risultato 128.

La funzione inversa purtroppo non esiste, ma può essere sostituita con dei programmi appositi.

L'ultima funzione è la SGN, cioè la funzione segno.

Questa funzione ha come argomento un numero, e da come risultato 1, se il numero è positivo, meno uno se è negativo, 0 se il numero è 0.

Oltre alle operazioni matematiche, il computer esegue anche delle operazioni logiche, che possono risultare di estrema utilità in molti casi, consentendo il risparmio di parecchie istruzioni.

Le operazioni logiche sono AND, OR e NOT.

La AND può essere utilizzata nelle condizioni di IF THEN, per verificare che due condizioni siano vere.

Ad esempio IF a=0 AND b=0 THEN...

Una serie di esempi possono chiarire come opera questa funzione.

Nell'esempio 4 vi è la stampa del numero a, solo se lo stesso è maggiore di 0; in caso contrario avverrà la stampa di 0.

Quindi se a è maggiore di zero, si verifica la condizione posta dopo


```
10 INPUT a
20 PRINT " + " AND a > 0 : a
30 GO TO 10
```

ESEMPIO 8
STAMPA
NUMERI CON
IL LORO
SEGNO

```
1 INPUT b
10 PRINT NOT b
20 GO TO 1
```

ESEMPIO 9

la AND, e il risultato dell'intera operazione è a.

Se a non è maggiore di zero, allora la condizione posta dopo la AND è falsa; e quindi verrà stampato lo 0.

Per capire il perchè di questa strana operazione, fate girare l'esempio 5; noterete che se a e b sono uguali il computer stamperà un 1 (condizione vera), mentre se a risulta essere diversa da b, allora la condizione non è verificata, cioè è falsa, e il computer stamperà uno 0.

Nell'esempio 6 si avrà la stampa di a, solo se a risulta essere maggiore di b, mentre nell'esempio 7 la stampa del numero maggiore fra a e b.

Nell'esempio 7 solo una delle

condizioni è vera e pertanto solo quella che si verifica verrà stampata.

Nell'esempio 8 viene stampato un numero con il suo segno.

Infatti, il simbolo del più viene stampato solo se a è maggiore di 0 mentre a, viene stampato comunque, e quindi senza segno se è positivo (ma in questo caso c'è la stampa del + precedente), o con il segno come normalmente avviene se è negativo.

Potete quindi osservare quanto sia semplice, utilizzando queste funzioni eliminare tutta una serie di IF THEN.

L'applicazione molto più sofisticata, ci viene offerta dal programma relativo al calcolo con numeri complessi realizzato da Severino Grandi.

Una sola funzione, contiene tutti i casi possibili per questi numeri.

Per stampare zero (quando cioè sia la parte immaginaria che reale del numero complesso è uguale a 0), deve risultare vera la condizio-

```
1 INPUT b
2 INPUT a
10 PRINT NOT a AND NOT b
20 GO TO 1
```

ESEMPIO 10

```
20 DEF FN C$(a,b) = ("0" AND (NOT a AND NOT b)) + (STR$ a + (" + " AND b > 0) AND a < 0) + (" - " AND b < 0) + ((STR$ ABS b AND ABS b < 1) + "i") A
ND b < 0)
21 REM
```

ESEMPIO 11

```
10 INPUT a
20 PRINT a OR a < 0
30 GO TO 10
```

ESEMPIO 12

```
10 INPUT a: PRINT a
15 INPUT b: PRINT b
20 PRINT b OR a < b
30 GO TO 10
```

ESEMPIO 13
STAMPA B SE
A > B

ne posta dopo la prima AND.

Questa condizione, che è posta fra parentesi, dice NOT a AND NOT b.

Dunque la condizione NOT a AND NOT b, deve risultare vera.

Per risultare vera devono essere 0 entrambi i valori.

Questo è verificabile con l'esempio 10.

Nella seconda serie di istruzioni, avviene la stampa di a, come stringa in modo tale da poter stampare le parti successive del numero senza dover calcolare una precisa posizione di stampa.

Viene stampato il simbolo +, se a è diverso da 0 e se b è maggiore di zero.

Viene invece stampato il simbolo meno se b è minore di zero.

Il valore assoluto di b, viene utilizzato se è diverso da 1, in quanto in questo caso si stampa solo la i.

Se invece b è diverso da 1, la i è stampata dopo la b.

Questo avviene comunque se b è diverso da zero.

Questa intricatissima definizione di funzione stringa, ci mostra quanto potenti siano queste funzioni, anche se il loro uso non è certo dei più semplici e nemmeno intuitivo in molti casi, è possibile con il loro aiuto risolvere parecchi problemi.

Data la non certo eccessiva limpidità di comandi come quello appena esaminato, è sconsigliabile l'uso di tali funzioni in programmi che devono girare su macchine diverse.

Una funzione, del tipo, appena esaminato, non potrebbe essere definita ad esempio su un Commodore.

L'istruzione OR, è all'incirca l'opposto di AND, come potrete osservare dall'esempio 13, che stampa il valore di b, solo se la condizione posta dopo la OR è falsa.

Ricapitolando si hanno i seguenti casi:

x AND y da come risultato:

1) x, se la y è vera (=0)

2) 0, se y è falsa (=0)

x OR y da come risultato:

1) 1, se la y è vera (=0)

2) x, se y è falsa (=0)

NOT x da come risultato:

1) 0, se x è vero (=0)

2) 1, se x è falso (=0)

Le indicazioni su queste istruzioni si trovano nei capitoli 20 e 22 del manuale italiano dello Spectrum.

LINGUAGGI

LINGUAGGI LISP

In questa puntata analizzeremo un nuovo linguaggio da poco disponibile per lo ZX SPECTRUM: il LISP.

Sebbene questo linguaggio sia generalmente poco conosciuto agli utilizzatori di home e personal computer, risulta essere il secondo linguaggio più antico nella storia dei linguaggi di programmazione dopo il FORTRAN.

Infatti il LISP, nato attorno al 1958, presso l'Artificial Intelligence Project del Massachusetts Institute of Technology si è man mano diffuso anche all'esterno dei laboratori di ricerca informatica.

Come ogni linguaggio il Lisp, ha delle sue peculiari applicazioni, che sono già desumibili considerando l'ambiente in cui questo linguaggio è nato e si è sviluppato: l'intelligenza artificiale.

Mediante questo linguaggio infatti, vengono sviluppati e risolti problemi riguardanti la comprensione del linguaggio naturale, il riconoscimento del parlato e la robotica in generale.

L'interprete LISP a nostra disposizione, denominato SPECLISP 1.2 è della casa inglese SERIOUS SOFTWARE, ed ancora non è importato regolarmente nel nostro paese.

Questo interprete, pur avendo delle limitazioni, è altamente didattico sia per coloro che già conoscono il LISP e sia per quelli che si avvicinano a questo linguaggio per la prima volta.

Le limitazioni che prima accennavo possono essere però sorvolate grazie all'enorme versatilità di questo linguaggio che permette la creazione di apposite "sub-routine", con le quali rimediare anche in parte ai diversi handicap.

Queste subroutine o funzioni, come vengono meglio identificate in questo linguaggio, sono completamente modulari, costituendo così con la loro composizione il

meccanismo base per costruire funzioni complesse.

Altra particolarità di questo linguaggio è quella di elaborare più che altro espressioni simboliche (s-espressioni) piuttosto che numeri, rendendo così molto più versatile l'elaborazione matematica di espressioni letterali come ad esempio può essere la derivazione di una funzione analitica in modo formale eliminando così un'approssimazione numerica che comporterebbe indubbiamente degli errori di arrotondamento e quindi di precisione.

Nell'ambito della rappresentazione vera e propria di informazioni, si può fare uso delle cosiddette liste, che consistono in una serie di elementi, che possono essere elaborati grazie alla presenza di particolari funzioni nell'interprete.

Sostanzialmente nel LISP si differenziano due tipi distinti di og-

getti puntate a loro volta.

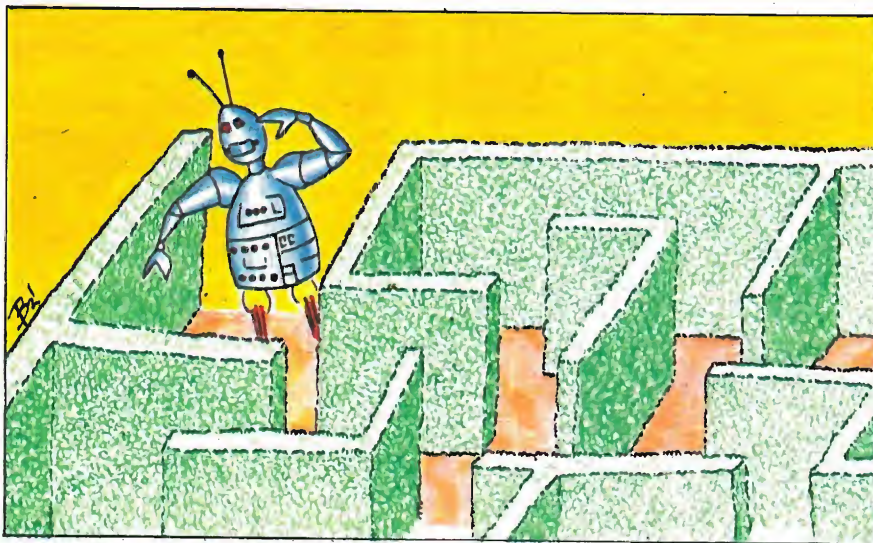
Le coppie puntate del tipo (Y1.(Y2.(Y3.(.....(Yn).....))) sono dette "liste" e possono essere rappresentate in forma grafica più semplice come (Y1 Y2 Y3 ... Yn).

Gli oggetti semplici o composti Y1, Y2, Y3 ... Yn sono denominati "elementi" della lista.

Tra tutti gli oggetti presenti nel linguaggio LISP, vi è un elemento denominato "nil" che può essere considerato sia oggetto atomico che oggetto composto, ed è assunto come rappresentante della lista vuota ().

Adesso dopo aver considerato il trattamento delle informazioni mediante gli oggetti atomici o composti passiamo alla modalità di programmazione in LISP.

Un programma LISP, è formato dal concatenamento di diverse s-espressioni alle quali mediante il processo di "valutazione" vengo-



getti: oggetti atomici e oggetti composti.

Gli oggetti atomici o atomi, sono i componenti sintattici elementari del linguaggio LISP e consistono in stringhe di caratteri procedute e seguite da delimitatori.

Questi ultimi possono essere sia virgole che spazi (blank) che appunto in questo linguaggio si equivalgono.

Due regole devono essere applicate per un uso corretto di questi oggetti: gli oggetti atomici non possono oltrepassare i limiti di riga ed almeno un delimitatore è richiesto fra oggetti atomici consecutivi.

Gli oggetti atomici composti o coppie puntate sono del tipo (Y1.Y2), dove Y1 e Y2 sono atomi o

no associate altre s-espressioni denominate "valori".

In questo caso però le s-espressioni prendono il nome di "funzioni" ed appunto costituiscono i mattoni basilari di un programma LISP.

A proposito di queste funzioni, la loro più importante caratteristica è la ricorsività.

Per i nostri lettori più fedeli, questa caratteristica non dovrebbe essere una novità; l'avevamo infatti già osservata in altri tre linguaggi: il FORTH, il LOGO ed il PASCAL, in cui veniva usata nella creazione di PROCEDURE.

La ricorsività, consiste comunque, nell'ambito della creazione della definizione di una routine,

nella possibilità di poter usufruire della stessa routine prima ancora di avere completato la sua definizione.

Vedremo comunque in seguito l'uso e la creazione di alcune funzioni ricorsive, chiarendo così ogni dubbio.

Veniamo ora alla descrizione specifica dell'interprete in nostro possesso: lo SpesLisp 1.2.

Questo programma, corredato da un esauriente manuale, permette la stesura di programmi ed il loro eventuale salvamento su nastro, mentre a differenza del PASCAL della HISOFT, non è ancora disponibile tutt'ora una versione compatibile con i microdrive.

A proposito di incompatibilità, sebbene nel manuale sia menzionata l'istruzione "Lprint", relativa all'uso della stampante, anche dopo svariati tentativi, l'interprete si rifiutava di eseguire qualsiasi operazione con questa periferica, rispondendo con il messaggio d'errore "Lprint IS NOT A FUNCTION".

Questo è secondo me abbastanza fastidioso, visto che per ottenere delle stampe occorre uscire dal programma ed effettuare una OPEN 2, "P", inibendo però così ogni eventuale scritta sullo schermo e rendendo quindi la benché minima programmazione un compito quasi impossibile.

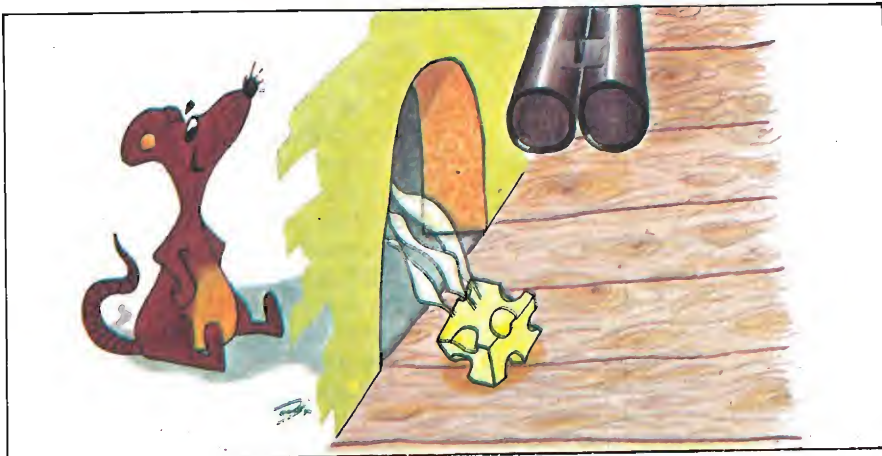
Oltre a ciò, occorre citare, sempre contrariamente a ciò che dice il manuale, l'assenza del rientro "caldo" in LISP da BASIC che dovrebbe permettere la conservazione in memoria delle routine precedentemente definite.

Infatti in ambiente LISP, una volta digitato EDIT (CAPS SHIFT + 1), si ritorna al BASIC, da dove si potrebbe rientrare nel LISP in due modi: il primo, detto "partenza fredda", con RUN USR 24000, resetta completamente la memoria, mentre il secondo, non funzionante, è RUN USR 27806, che dovrebbe appunto preservare il contenuto della memoria.

Comunque a parte questi due "bug", l'interprete si è rivelato abbastanza soddisfacente.

Passeremo ora in dettaglio alla descrizione delle varie routine per definire liste o funzioni in genere.

Ad esempio, a scopo puramente esplicativo, immaginiamo di voler associare alla variabile lista1, la lista seguente: (uno due tre quattro cinque sei sette otto nove dieci).



L'operazione da seguire è la seguente: (csetq lista1 (quote(uno due tre quattro cinque sei sette otto nove dieci))).

Cioè in generale occorre fare: (csetq nomelista (quote(e1 e2 e3 e4 eN))), dove appunto nomelista è il nome della variabile che viene associata alla lista con n elementi di tipo (e1 e2 e3 e4eN), dove, come ho già ribadito prima, ogni singolo elemento può essere una lista a sua volta.

Ad esempio: (csetq lista2 (quote(a b c(d e) f))) definisce la lista "lista2" in cui il 4° elemento è la lista (d e).

Una volta definita una lista, per vedere in un secondo tempo i suoi elementi occorre fare un: (print nomelista) per ottenere due messaggi: l'elenco degli elementi della lista racchiusi tra le indispensabili parentesi rotonde, ed una t, che l'interprete usa per comunicarci l'effettiva esistenza della lista richiesta.

Dopo le liste, analizziamo ora alcune funzioni utili appunto per il manipolatore di queste ultime, definite già nell'interno dell'interprete.

Scegliamo tra queste solo le più significative ed importanti, che ci serviranno in seguito per la costruzione di funzioni sempre più complesse.

La prima che analizziamo è la "car" che serve ad estrarre da una certa lista il primo elemento.

Ad esempio, il (car lista1) determina come output il valore "uno", mentre con (car lista2), si ottiene il valore a.

La funzione cdr è invece completamente a car: infatti, applicata ad una lista, cdr determina l'ottenimento della lista stessa senza il suo primo elemento.

Quindi questa funzione, che come argomento ha una lista, dà come valore ancora una lista.

Quindi, effettuato il (cdr lista1) si otterrà: (due tre quattro cinque sei sette otto nove dieci).

In questo interprete è anche presente la funzione cadr, composta dalle due funzione precedenti car e cdr.

La cadr esegue quindi il car del cdr di una lista, permettendo non più l'estrazione del primo elemento ma quella del secondo.

Altra funzione già predefinita nell'interprete è la reverse, che permette di invertire gli elementi di una lista.

Ad esempio: (reverse lista2) = (f (d e) c b a).

Abbastanza significativo in questa ultima operazione è che l'interprete nel rovesciare l'ordine degli elementi della lista, ha tenuto conto che (d e) è un elemento a sé stante indipendentemente dal fatto che è anche una lista, che come tale possiede una struttura interna, la quale non è stata minimamente modificata: praticamente (d e) è restato come tale e non si è trasformato in (e d), come era logico supporre.

Considerate queste funzioni predefinite, veniamo ora alla creazione di funzioni "ad hoc", quindi adoperabili in altre circostanze per la creazione di programmi.

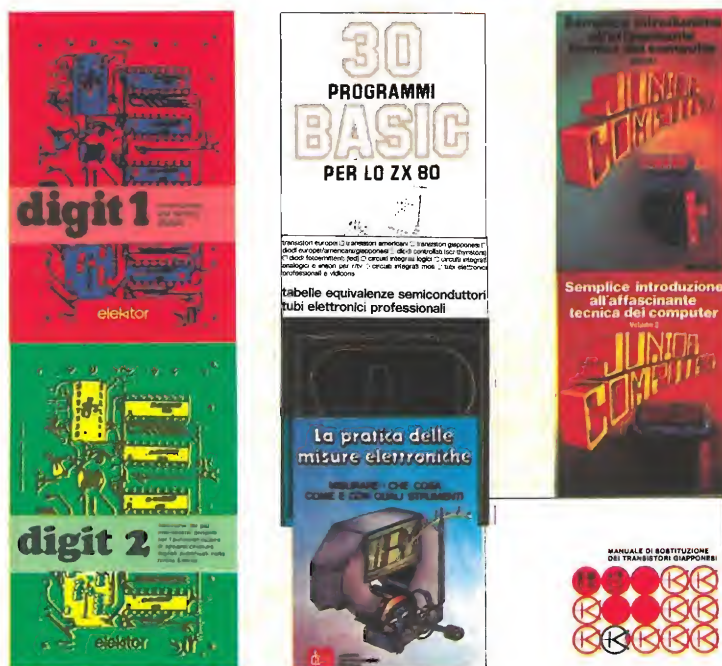
Definiamo ad esempio la funzione "square", che innalza al quadrato un certo numero n, presupposto che per effettuare in LISP un prodotto tra due numeri occorra usare una apposita procedura "times" così funzionante: per calcolare 3 x 5, occorre (times 3 5).

La definizione è la seguente:
(desquare(n)
(times n n))

OFFERTISSIMA

8 LIBRI, OLTRE 1000 PAGINE

A SOLE L. 29.900



DIGIT 1	L. 7.000
DIGIT 2	L. 6.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 1	L. 11.000
JUNIOR COMPUTER VOL. 2	L. 14.500
30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX80	L. 3.000
TABELLE EQUIVALENZE SEMICOND. E TUBI ELETTRONICI PROFESS.	L. 5.000
LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE	L. 11.500
MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI	L. 5.000
TOTALE	L. 63.000

DIGIT 1

Le informazioni contenute in questo libro permettono di comprendere più facilmente i circuiti digitali. Vengono proposti molti esercizi e problemi con soluzione. - Pagine 62

DIGIT 2

È una raccolta di oltre 500 circuiti. L'arco delle applicazioni si estende dalla strumentazione, ai giochi ai circuiti di home utility e a nuovissimi gadgets. Pagine 104

JUNIOR COMPUTER Vol. 1 e Vol. 2

Semplice introduzione all'affascinante tecnica dei computer e in particolare del JUNIOR COMPUTER un microelaboratore da autocostruire. - Vol. 1 pagine 184 - Vol. 2 pagine 234

30 PROGRAMMI IN BASIC PER LO ZX 80

Programmi pronti all'uso per chi è alle prime armi con i computer e con il linguaggio BASIC - Pagine 80

LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE

Il libro illustra le moderne tecniche delle misure elettroniche mettendo in condizione il lettore di potersi costruire validi strumenti di misura, con un notevole risparmio. Pagine 174

TABELLE EQUIVALENZE SEMICONDUTTORI E TUBI ELETTRONICI PROFESSIONALI

Completo manuale di equivalenze per transistori e diodi europei, americani e giapponesi, diodi controllati, diodi LED, circuiti integrati logici, circuiti integrati analogici e lineari per R/TV, circuiti integrati MOS, TUBI elettronici professionali e vidicon. - Pagine 126

MANUALE DI SOSTITUZIONE DEI TRANSISTORI GIAPPONESI

Il libro raccoglie circa 3000 equivalenze tra transistori giapponesi. Pagine 150

**ELETTRONICA
INFORMATICA
COMPONENTISTICA
TECNICHE DIGITALI
APPLICAZIONI PRATICHE**

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Descrizione	Q.ta	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
OFFERTISSIMA JCE: 1 Digit 1 1 Digit 2 1 Junior computer vol. 1 1 Junior computer vol. 2 1 30 Programmi BASIC per lo ZX80 1 La pratica delle misure elettroniche 1 Tabella Equiv. semicond. e tubi elettronici professionali 1 Manuale di sostituzione dei transistori		L. 29.900	

Desidero ricevere l'offertissima JCE con i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura ☐ sì ☐ no

Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:

☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione

☐ Contro assegno, al postino l'importo totale

AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.



Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

Sperimentare

LD A, n	62	nn	LD (HL), n	54	nn	LD A, (IX + d)	221	126	d
LD A, A	127		LD (HL), A	119		LD B, (IX + d)	221	70	d
LD A, B	120		LD (HL), B	112		LD C, (IX + d)	221	78	d
LD A, C	121		LD (HL), C	113		LD D, (IX + d)	221	86	d
LD A, D	122		LD (HL), D	114		LD E, (IX + d)	221	94	d
LD A, E	123		LD (HL), E	115		LD H, (IX + d)	221	102	d
LD A, H	124		LD (HL), H	116		LD L, (IX + d)	221	110	d
LD A, L	125		LD (HL), L	117					
LD A, (HL)	126					LD A, (IY + d)	253	126	d
LD B, n	6	nn	LD (BC), A	2		LD B, (IY + d)	253	70	d
LD B, A	71		LD (DE), A	18		LD C, (IY + d)	253	78	d
LD B, B	64					LD D, (IY + d)	253	86	d
LD B, C	65		LD A, (BC)	10		LD E, (IY + d)	253	94	d
LD B, D	66		LD A, (DE)	26		LD H, (IY + d)	253	102	d
LD B, E	67					LD L, (IY + d)	253	110	d
LD B, H	68		LD A, I	237	87				
LD B, L	69		LD A, R	237	95	LD (NN), BC	237	67	nn nn
LD B, (HL)	70		LD I, A	237	71	LD (NN), DE	237	83	nn nn
LD C, n	14	nn	LD A, I	237	79	LD (NN), HL	34	nn nn	
LD C, A	79					LD (NN), IX	221	34	nn nn
LD C, B	72		LD A, (NN)	58	nn nn	LD (NN), IY	253	34	nn nn
LD C, C	73		LD (NN), A	50	nn nn	LD (NN), SP	237	115	nn nn
LD C, D	74								
LD C, E	75		LD (IX + d), n	221	54 d nn	LD BC, (NN)	237	75	nn nn
LD C, H	76		LD (IX + d), A	221	119 d	LD DE, (NN)	237	91	nn nn
LD C, L	77		LD (IX + d), B	221	112 d	LD HL, (NN)	42	nn nn	
LD C, (HL)	78		LD (IX + d), C	221	113 d	LD IX, (NN)	221	42	nn nn
LD D, n	22	nn	LD (IX + d), D	221	114 d	LD IY, (NN)	253	42	nn nn
LD D, A	87		LD (IX + d), E	221	115 d	LD SP, (NN)	237	123	nn nn
LD D, B	80		LD (IX + d), H	221	116 d				
LD D, C	81		LD (IX + d), L	221	117 d	LD BC, NN	1	nn nn	
LD D, D	82					LD DE, NN	17	nn nn	
LD D, E	83		LD (IY + d), n	253	54 d nn	LD HL, NN	33	nn nn	
LD D, H	84		LD (IY + d), A	253	119 d	LD IX, NN	221	33	nn nn
LD D, L	85		LD (IY + d), B	253	112 d	LD IY, NN	253	33	nn nn
LD D, (HL)	86		LD (IY + d), C	253	113 d	LD SP, NN	49	nn nn	
LD E, n	30	nn	LD (IY + d), D	253	114 d				
LD E, A	95		LD (IY + d), E	253	115 d	LD SP, NN	249		
LD E, B	88		LD (IY + d), H	253	116 d	LD SP, IX	221	249	
LD E, C	89		LD (IY + d), L	253	117 d	LD SP, IY	253	249	
LD E, D	90								
LD E, E	91								
LD E, H	92								
LD E, L	93								
LD E, (HL)	94								
LD H, n	38	nn							
LD H, A	103								
LD H, B	96								
LD H, C	97								
LD H, D	98								
LD H, E	99								
LD H, H	100								
LD H, L	101								
LD H, (HL)	102								
LD L, n	46	nn							
LD L, A	111								
LD L, B	104								
LD L, C	105								
LD L, D	106								
LD L, E	107								
LD L, H	108								
LD L, L	109								
LD L, (HL)	110								

to, una cifra calcolata così:

distanza - 256 = spiazzamento

In questo modo "(IX + 200)" corrisponde, secondo l'esempio precedente, alla locazione 29944 (30000 + (200 - 256)).

Ognuno di questi tipi di indirizzamento non varia il contenuto del registro IX.

REGISTRO SP

Doppio registro chiamato Stack Pointer. Punta l'indirizzo dello Stack nella memoria RAM utilizzata dal microprocessore. Esso non deve essere mai modificato.

ALTRE MEMORIE DELLO Z80

Nello Z80 esistono altri due registri molto importanti.

FLAG (F) - Di questo registro sono utilizzati i semplici bit,

per comunicare al sistema alcuni risultati delle operazioni.

PROGRAM COUNTER

(PC) -

Memorizza l'indirizzo in cui leggere la prossima istruzione in L.M.

COMMENTO ALLE ISTRUZIONI

Occorre adesso commentare alcune istruzioni che non fanno parte di quelle precedentemente citate e che possono risultare poco chiare. Osserviamo l'istruzione:

LD A, (HL) 126

Immaginiamo che HL contenga il valore 30000. Il simbolo di parentesi compreso nel codice mnemonico indicherà che il valore da porre in A non sarà 30000 (impossibile!), ma il contenuto del byte numero 30000.

LINGUAGGIO MACCHINA

Nello stesso modo:

LD A, (30000) 58 47 117

In A sarà posto il contenuto della locazione 30000 ($117 * 256 + 48$).

Però esiste anche l'istruzione:
LD HL, (30000) 42 48 117

Se avessimo voluto dare ad HL il valore 30000, avremmo dovuto scrivere:

LD HL, (30000) 33 48 117

Invece le parentesi indicano ancora che il valore da caricare in HL è il contenuto di una locazione. Ma poiché la locazione 30000 contiene un solo byte, come avviene il caricamento? In questo modo schematico:

L ← (30000)

H ← (30001)

Ed entrambe svolte allo stesso tempo.

Un'ultima osservazione. Chi possiede uno ZX81 avrà certamente notato spesso:

LD HL, (16396) 42 12 64

Questa istruzione carica in HL l'indirizzo di inizio del D-File per lo svolgimento di giochi grafici. Corrisponde al Basic:

LET HL = PEEK 16396 + 256 * PEK 16397

Dalla figura 1 potrebbe sembrare che alcune istruzioni manchino.

In realtà i costruttori del microprocessore Z80 hanno dato più spazio ai registri A ed HL e riservato ad essi istruzioni speciali, per ampliare le capacità di tale CPU.

ESEMPI

Riportiamo in figura 2 molti esempi, in modo da rendervi chiaro il discorso appena concluso. I commenti, dunque, devono essere considerati come delle vere e proprie spiegazioni di ciò che è stato detto.

Ricordiamo che se utilizzate realmente delle routines, è possibile riportare in Basic il valore di BC tramite "PRINT USR _____" o "LET A = USR _____".

JOYSTICK VOCALE

Un sensazionale avvenimento nella tecnologia dei giochi da computer, con il Micro Command si potrà parlare tramite microfono, direttamente allo Spectrum e comandare i movimenti sullo schermo. Il controllo voce è facilmente programmabile, sensibile ad ogni timbro vocale e la risposta sullo schermo è istantanea. Raccomandiamo però di concentrarsi sullo schermo senza distrarsi guardando i comandi sulla tastiera. Questa fantastica novità sarà presto disponibile presso i rivenditori autorizzati Sinclair.



LD A, 100	62	100
LD C, A	79	
LD B, C	65	
RET	201	

Inizialmente è caricato in A il valore 100, poi in C il contenuto di A, quindi in B il contenuto di C.

Ognuno di questi registri, al termine dell'operazione, conterrà 100.

LD H, 64	38	64
LD L, 40	46	40
RET	201	

In H è caricato 64, in L 40. Al termine avremo il doppio registro HL che conterrà $16424 (64 * 256 + 40)$.

Tutto ciò equivale a:

LD HL, 16424	33	40	64
RET	201		

LD DE, (3000)	237	91	184	11
LD A, (DE)	26			
RET	201			

In DE è posto il valore contenuto in 3000 (in E, (3000); in D, (3001)).

Immaginiamo che in 3000 ci sia un 5 e in 3001 un 7; in questo caso il valore di DE sarebbe $1797 (7 * 256 + 5)$.

Successivamente in A viene caricato il contenuto del byte puntato da DE, cioè l'indirizzo 1797.

LD IX, 8000	221	33	64	31
LD A, (IX + 60)	221	126	60	
LD (IX + 59), A	221	119	59	
RET	201			

Per prima cosa si carica in IX il valore 8000. In A si carica il byte puntato da $(8000 + 60)$. Ora il contenuto di A viene posto in $(8000 + 59)$.

LD IX, 8000	221	33	64	31
LD A, (IX + 210)	221	126	210	
LD (IX + 190), A	221	119	190	
RET	201			

IX ha preso lo stesso valore di prima. In A si carica il contenuto della locazione (8000 + (210 - 256)) cioè 7954, poi A viene messa nel byte (8000 + (190 - 256)) cioè 7934. Viene eseguito questo calcolo perché le cifre di spiazamento (190 e 210) sono superiori a 127.

LD HL, 10000	33	16	39
LD (HL), 16	54	16	
LD HL, 10001	33	17	39
LD (HL), 20	54	20	
LD BC, (10000)	237	75	16 39
RET	201		

In HL è caricato il valore 10000.

Nell'indirizzo puntato da HL, cioè nel byte numero 10000, viene posto il valore 16. HL è incrementato di uno e ora contiene 10001: in tale locazione viene messo un 20. In BC vengono messi i valori contenuti in 10000 e 10001, rispettivamente 16 e 20, per le regole dei bytes alto e basso: C = 16 e B = 20. BC sarà uguale a 5136 (20 * 256 + 16).

LD IX, 5000	221	33	136	19
LD HL, 500	33	244	1	
LD (IX + 1), L	221	117	1	
LD (IX + 2), H	221	116	2	
LD DE, (5001)	237	91	137	19
RET	201			

In IX è caricato 5000, in HL 500.

L è posto in (5000 + 1) e H in (5000 + 2).

I valori di D ed E sono ricavati proprio da 5001 e 5002. Osservando la posizione dei registri notiamo che in E va L e in D va H; dunque abbiamo trasferito in DE il valore i HL.

Il poteva fare più semplicemente:

LD E, L	93			
LD D, H	84			
RET	201			
LD IX, 5000	221	33	136	19
LD DE, 500	17	244	1	
LD (5001), DE	237	83	137	19
LD L, (IX + 1)	221	110	1	
LD H, (IX + 2)	221	102	2	
RET	201			

Questo è un esempio simile al precedente. IX è caricato con lo stesso valore i prima, DE con il valore 500. DE è posto nell'indirizzo 5001, dunque E andrà in 5001 e D in 5002.

Da queste locazioni sono ricavati i valori e messi in H e L, in modo da dare a HL il valore originale di DE.

Ricordiamo che nei registri a indirizzo indicizzato è possibile l'istruzione:

LD (IX + 0), registro

Essa serve per mettere un registro nel byte puntato direttamente da IX.

MI.PE.CO. VENDITA PER CORRISPONDENZA

JOYSTICK PROGRAMMABILE COMPLETO DI INTERFACCIA PER SPECTRUM

CARATTERISTICHE TECNICHE

Interfaccia: solo per Spectrum - 1K di memoria RAM - connettore posteriore per altre interfacce (stampanti ecc.) - compatibile con tutti i joystick standard 9 PIN D (Kempston, Commodore, Quickshot, ecc.).

Joystick: auto centrante - 8 posizioni con 4 microswitch - due tasti di fuoco indipendenti e programmabili.



L. 99.000

Nastro: istruzioni complete in italiano - facile da usare, programma l'interfaccia per poter effettuare qualsiasi gioco esistente - conserva le istruzioni per tutti i Vostri giochi consen-

tendo la programmazione una volta per tutte - contiene un'istruzione da registrare prima del videogame permettendo di programmare un solo gioco.

INTERFACCIA PARLANTE PER SPECTRUM CHEETAH



L. 99.000

PARLA ANCHE ITALIANO

CARATTERISTICHE TECNICHE

Doppio slot per inserimento di altre periferiche - contiene circa 50 "Fonemi" (suoni singoli), unendo i quali è possibile comporre qualsiasi parola - istruzioni in inglese e in italiano.

ESPANSIONI E ACCESSORI

SPECTRUM ISSUE DUE E TRE L. 75000

(Si monta all'interno, istruzioni dettagliate in italiano, porta il Vostro Spectrum da 16 a 48 K)

ZX 81 + 16 K L. 79.000

(Originale Sinclair, schermata, mod. esportazione)

INTERFACCIA PARLANTE CURREH L. 99.000

(Alfabeto e manuale in inglese parla attraverso qualsiasi tipo di televisore)

I SUONI DEL VOSTRO SPECTRUM ATTRAVERSO IL TELEVISORE

ISTRUZIONE MANUALE E NASTRO DIMOSTRATIVO + 1 VIDEOGIOCO TUTTO IN INGLESE

MOLTI VIDEOGIOCHI PREVEDONO GIÀ IL SUO USO

TUTTI I PREZZI SONO COMPENSIVI DI IVA E SPESE POSTALI

INFORMAZIONI E ORDINI: **MI.PE.CO s.a.s.**
Cas. Postale 3016 - 00121 ROMA - OSTIA
Tel. 06/5611251

RECENSITI PER VOI

QUARANTA DELLE MIGLIORI ROUTINES DI CODICE MACCHINA PER LO SPECTRUM, CON TESTO ESPLICATIVO

Titolo originale

40 BEST MACHINE CODE ROUTINES
FOR THE ZX SPECTRUM WITH
EXPLANATORY TEXT

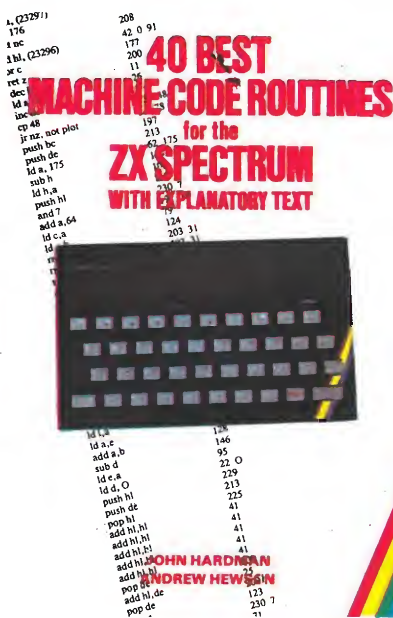
Autore

John Hardman e Andrew Hewson

Casa Editrice

HEWSON CONSULTANTS

Prezzo L. 20.000



Lo scopo di questo libro è fornire sia al principiante, sia al programmatore esperto una pratica fonte di riferimento con una serie di utili, interessanti e divertenti routines di codice macchina per lo Spectrum. È per questo motivo che il volume è diviso in due sezioni: la sezione A descrive le caratteristiche dello Spectrum che possono rivelarsi di un certo interesse per il programmatore in codice macchina - che cosa si intende per routine di codice macchina, i più importanti aspetti interni e routines dello Spectrum, e la struttura stessa del linguaggio macchina.

La sezione B presenta le routines vere e proprie, in un formato standard chiarito in dettaglio all'inizio della sezione. Le routines sono complete, il che significa che sono utilizzabili individualmente, senza fare riferimento ad altre routines.

Non è necessario capire il funzionamento di una routine per poterla usare, dato che ciascuna di esse è inseribile con l'ausilio del semplice "M/C Loader" che si trova all'inizio di questa seconda sezione.

Pertanto, se siete impazienti di usare, ad esempio, la routine "List Variables", non dovete fare altro che andare alla pagina che interessa, inserire l'M/C Loader e digitare i numeri decimali che si trovano nella colonna denominata "Numbers to be entered". Dopochè tutti i numeri sono stati inseriti, controllate il valore della "Check Sum" data dall'M/C Loader con quello dato con la routine. Se corrispondono, potrete essere certi di avere inserito tutti i numeri correttamente (a meno che non abbiate commesso due o più errori che si bilanciano). La routine è ora pronta per l'uso.

Se ancora non vi sentite troppo sicuri di voi per tentare una routine lunga come "List Variables", e siete tuttavia desiderosi di imparare il codice macchina al più presto possibile, scegliete allora una routine più breve. In tal modo, se anche vi perdeteste e commettete troppi errori, non ci perderete troppo tempo. L'ideale per questo è la routine "Scroll Attributes Down".

COME CREARE GIOCHI ARCADE CON LO ZX SPECTRUM

Titolo originale

CREATING ARCADE GAMES ON YOUR
ZX SPECTRUM

Autore

Daniel Haywood

Casa Editrice

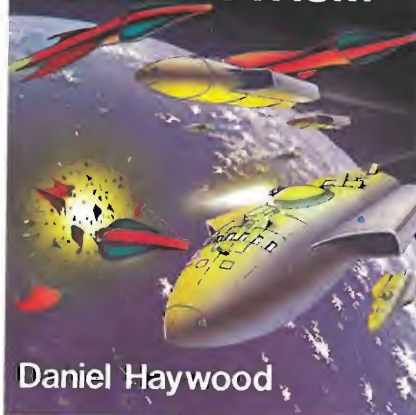
INTERFACE PUBLICATIONS

Prezzo L. 11.800

Non c'è più bisogno ora di mettere da parte tutta la moneta per andare a giocarla nelle macchine delle "arcades": con l'aiuto dei bellissimi programmi di questo libro e delle praticissime tecniche, ottimamente presentate, sarete presto in grado di creare giochi "arcade" da soli.

Nella sua opera, l'autore si aspetta

Creating ARCADE GAMES on your ZX SPECTRUM



Daniel Haywood

che il lettore possieda già delle nozioni sulla programmazione dello Spectrum, e che desideri ora sapere come rendere i programmi più interessanti. Presentando via via una dimostrazione di ogni idea esposta, Daniel Haywood vi condurrà "senza dolore" lungo il cammino per imparare a creare giochi "arcade" migliori ed altri programmi di giochi.

E se vi stancherete di "imparare", potrete sempre seguire uno dei programmi del libro, tanto per rilassarvi....

APPLICAZIONI DI CODICE MACCHINA PER LO ZX SPECTRUM

Titolo originale

MACHINE CODE APPLICATIONS
FOR THE ZX SPECTRUM

Autore

David Laine

Casa Editrice

SUNSHINE

Prezzo L. 23.500

Questo libro non è adatto a principianti, ma a programmatori che già abbiano usato programmi di codice macchina presi da libro e riviste, desiderosi ora di essere messi alla prova.

L'opera non è una monografia riguardante il codice d'istruzione o le funzioni interne dello Spectrum. Se è questo che cercate, e se già non ne possedete uno, allora fareste meglio a prendere un libro che vi spieghi come opera lo Z80: molte cose sono spiegate anche qui, ma altre sono state tralasciate, sia perchè già troppo familiari, sia perchè nel contesto sarebbe stato inutile scendere

nei dettagli. È incluso un sommario delle istruzioni disponibili e dei loro tempi di esecuzione, ma sono invece esclusi la programmazione dei periferici, "l'interrupt vector register" ed il "refresh register". L'intenzione dell'autore è di presentare un'introduzione ai programmi in codice macchina che possano interfacciare con il BASIC, che già dovreste conoscere alla perfezione.

Perché usare il codice macchina?

Risposta: per liberarvi delle limitazioni del BASIC e guadagnare in velocità. Nel decimo capitolo troverete una "array sort routine" che è 125 volte circa più veloce della corrispondente in BASIC (velocità che si può poi anche raddoppiare). D'altra parte, anche gli errori si scoprono altrettanto rapidamente.

Per i programmi in codice macchina, lo scrittore si è servito di un semplice "assembler" della Picture-sque.

Ricordatevi sempre che se riuscite a vedere una soluzione logica ad un problema, allora il problema è risolvibile. La cosa più difficile per un principiante è insistere, trovare la determinazione per persistere sino a che anche l'ultimo errore non sia stato eliminato ed il programma scorra correttamente.

Tanto per iniziare, fareste meglio a non sforzarvi per più di una o due ore di seguito, e a tenere annotazioni dei vostri errori.

Dopo qualche settimana, avrete già passato il peggio (per i vostri nervi) ed avrete acquistato dimestichezza con il codice macchina.



Per qualunque problema, scrivete quello che volete e disegnate poi "flow diagrams". Se non riuscite a risolvere un pezzetto di problema, isolatelo in un riquadro e proseguite sul problema principale; tornate poi più tardi ai vari riquadri e lavorateci sopra come se si trattasse di problemi completi, a sé stanti.

E per finire, non dimenticatevi che il vero programmatore si trova di regola in uno di questi due stati: nella disperazione più profonda perché un programma non gli funziona, oppure in uno stato di grande esaltazione perché sa il motivo per cui il programma non funziona.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE SULLO SPECTRUM

Titolo originale
ARTIFICIAL INTELLIGENCE
ON THE SPECTRUM

Autore
Keith & Steven Brain

Casa Editrice
SUNSHINE
Prezzo non pervenuto

artificial intelligence on the spectrum computer

make your micro think

keith and steven brain



"Artificial Intelligence on the Spectrum" mostra come attuare routines "AI" sul proprio microcomputer da casa, trasformandolo in una macchina intelligente capace di intrattenere una conversazione, di dare consigli razionali, di imparare (ed insegnare), e persino di scrivere programmi.

Il libro spiega "l'Intelligenza Artificiale" iniziando dai principi di base,

e pertanto non occorre possedere già delle nozioni sul soggetto. Vengono trattati tutti gli aspetti più importanti della "AI", corredati di illustrazioni e di programmi esemplificativi.

Per molti anni, il libro ed i films di fantascienza hanno presentato computers "intelligenti" che sembravano essere, come minimo, eguali all'uomo. Anche se alcune caratteristiche, in essi descritte continuano a rimanere delle mere illusioni, vaste ricerche nel campo della "Intelligenza Artificiale" hanno portato la realizzazione di molte idee prossime alla realtà. Keith e Steven Brain sono padre e figlio, che già hanno al loro attivo "best-sellers" quali "Dragon 32 Games Master" e "Advanced Sound e Graphics for the Dragon Computer". Entrambi collaborano regolarmente alla rivista "Popular Computing Weekly".

ATTIVITA' DEL SINCLAIR CLUB BOLOGNA

Il Sinclair Club Bologna, dopo il successo del 1° ZX Meeting ha organizzato il 10 Giugno un incontro di utenti di microcomputer presso il palazzetto dello Sport di Imola. Con la collaborazione di tutti i soci e di alcune ditte del settore sono stati allestiti numerosi stands creando così un grande Workshop, non mancava però anche uno spazio del Club riservato alla presentazione e alla discussione di proposte, e di programmi, importantissimo è stato senza dubbio il confronto con utenti su vari temi e modalità di utilizzo di un Home-Computer. Tutti gli utilizzatori hanno potuto usufruire di un loro spazio: segnalando la propria disponibilità era possibile farsi riservare un punto TV e, portando il proprio Spectrum, dimostrare e illustrare il proprio programma davanti ad altri utenti. L'incontro si è svolto principalmente su computer Sinclair ma non sono mancati utenti di altri computer in un interessante confronto di problematiche e di utilizzo. Non solo dunque una fiera ma anche una occasione interessante di incontro, forse unica nel suo genere per l'originalità e la partecipazione.

Ballestri Maurizio
Fermo Posta - Off. Princ. P.T.
Via Saffi, 30/32
40131 BOLOGNA



il mercatino di Sperimentare

VENDO ZX Spectrum 48 K con ZX Printer a L. 500.000.
Anche separatamente.
Nicolodi Massimo - Via Alpini, 15/M - 38100 Trento - Tel. 0461/25657.

SOFTWARE per ZX Spectrum giochi, utilities, linguaggi. Prezzi bassissimi. Telefonare ore pasti o scrivete.
Maccarrone Mario - Via Dell'Agricoltore, 39 - Catania - Tel. 451150.

SCAMBIO software per VIC 20 di ogni genere anche in L.M. mandatemi l'elenco dei vostri programmi e allegare L. 500 per spese postali. Assicuro la massima serietà. Cerco 8 K massimo a L. 40.000.
De Patre Dino - Via Cerrano, 12 - 65016 Montesilvano (PE) - Tel. 085/830681.

VENDO ZX81 con espansione da 16 K, alimentatore, cavetti, 2 libri e 2 cassette; il tutto in ottime condizioni a L. 150.000. Telefonare tra le 14 e le 17.
Podestà Giulio - P.zza Risorgimento, 7 - 20129 Milano - Tel. 715283.

SVENDO tutto il mio software a L. 4000 e possiedo più di 500 programmi. Eccezionale offerta prendi 5 e ne paghi 3. Affrettati potrebbe ritornarmi la lucidità! Inviola lista gratis.
Crispino Gaspare - Via Giovanni XXIII, 6 - 80020 Frattaminore.

CAMBIO programmi per ZX-Spectrum 16/48 kb. Dispongo di decine di programmi di ogni tipo.
Giovannoni Fabio - Via Vetta le Croci, 4 - 50010 Olmo/Caldine (FI) - Tel. 055/548941.

VENDO Sinclair ZX80 completo di cavi, alimentatore e manuali con programmi in italiano e inglese a L. 80.000, in ottimo stato.
Matera Alberto - V.le Fulvio Testi, 89 - 20162 Milano - Tel. 02/6422229.

VENDO-SCAMBIO programmi per ZX Spectrum 16-48 K.
Savi c/o Vachi Renzo - Via Governolo, 28/bis - 10128 Torino - Tel. 505130.

VENDO ZX 81 con alimentatore + cavetti + manuale in ingl. + espansione da 32 K RAM + libro 66 programmi + guida allo ZX 81 + alcuni listati: tutto in ottime condizioni a L. 300.000. Telefonare ore serali di sabato e domenica.
Rossi Giuseppe - Via Turi, 10 - 70017 Putignano (BA) - Tel. 080/731740.

ZX SPECTRUM cambio 400 programmi solo con software recente. Vendo a buoni prezzi i programmi migliori e consiglio sull'acquisto chi è alle prime esperienze.
Lamara Fernando - Via Galuani, 16 - 47037 Rimini - Tel. 0541/34885.

VENDO relé a più scambi a L. 800 relé Siemens stagni a L. 1.200 condensatori di capacità elevate 10.000 - F in su L. 1.800.
Dalla Torre Renzo - Via Trento, 31 - 30170 Mestre (VE) - Tel. 041/977461.

CAMBIO/VENDO programmi per Spectrum 16/48 K. Richiedete o inviate lista.
Taviolo Claudio - Via Stazione, 29 - 14033 Castell'Alfero (AT) - Tel. 0141/204624.

CERCO ZX 81 o ZX Spectrum in cambio analizzatore per il colore Philips PCA 060 - per chi fa le foto a colori.
Janusz Haka - Via Passeroni, 2 - 20135 Milano - Tel. 02/293894.

VENDO/CAMBIO per VIC 20 oltre 400 programmi BASIC e linguaggio macchina; richiedere lista gratuita. Max serietà prezzi favolosi.
Barbi Gianluca - Via Ippolito Nievo, 155 - 44100 Ferrara - Tel. 55214.

VENDO computer Texas TI 99/4A nuovo con poche ore di vita. Ancora in garanzia, completo di alimentatore - modulatore PAL - cavo per registratore.
Maggiore Alessandro - Via Genova, 108 - 10126 Torino - Tel. 011/675081.

CERCO spectrumsinclairisti in zona Forlì e dintorni per fondare un club.
Orlani Massimo - Via Zignola, 20 - 47100 Forlì - Tel. 0543/756380.

CERCO battaglia navale per ZX Spectrum 16 K.
Staderini Massimiliano - Via Antonio Vivaldi, 6 - 52100 Arezzo - Tel. 380621.

CAMBIO/VENDO software per ZX Spectrum 48 K, possibilmente zona Emilia Romagna.
Saporetto Renato - Via Canalazzo, 71 - 48100 Ravenna - Tel. 0544/461766.

CERCO utenti ZX-80, ZX-81, ZX-Spectrum in zona Treviso per fondazione Sinclair Club, scrivere o telefonate ore serali a:
Albanese Fabio - Viale Francia, 22 - 31100 Treviso - Tel. 0422/262829.

MANUALE ISTRUZIONI + cassetta per imparare a programmare a cassetta con svariati programmi. Il tutto a L. 200.000 nell'imballo originale.
Maggiore Alessandro - Via Genova, 108 - 10126 Torino - Tel. 011/675081.

SINCLARISTI se volete ampliare la vostra biblioteca di programmi non lasciatevi sfuggire questa occasione, posseggo praticamente tutti i programmi per Spectrum, comprese ultime novità. Prezzi da regalo. Listino gratuito ulteriori sconti per quantitativi notevoli.
Rosignoni Ennio - Via S. Caterina, 1 - 46100 Mantova - Tel. 0376/320264.

CERCO joystick ZX Spectrum possibilmente Tenkolek con interfaccia con prezzo minore di L. 100.000.
Tagliacozzo Iacopo - Via Soresina, 12 - 20144 Milano - Tel. 02/464943.

ZX-PRINTER più 40 dei migliori programmi per ZX Spectrum 48 K. Valore L. 500.000. Vendo a prezzo da concordare.
De Santis Dario - Via Lamennais, 9 - 20153 Milano - Tel. 02/4523318.

VENDO calcolatrice programmabile TI 59, perfettamente funzionante, usata pochissimo, imballaggio originale, completa a L. 150.000. Trattabili.
Galbiati Massimo - Via G. Ferrari, 8 - 28100 Novara - Tel. 0321/25070.

A fine agosto VENDERÒ causa passaggio a sistema superiore, il mio Spectrum 80 K con più di 100 programmi, fra cui tutte le ultime novità inglesi a Lit. 600.000 trattabili. Accetto prenotazioni. Scrivete o telefonate a:
Casarotti Roberto - Viale Opari, 43 - 35100 Padova - Tel. 75287.

SCAMBIO software per ZX Spectrum. Inviare propria lista.
Orlando Stefano - Via Petrarca, 153 - 20099 Sesto San Giovanni (MI) - Tel. 02/2405323.

VENDO VIC 20 + registratore dedicato + corso introduzione al BASIC - valore commerciale L. 450.000 - a prezzo da convenire.
Silvestri Graziano - Via Arcipelago Toscano, 6 - 57018 Vada (LI) - Tel. 0586/788152.

VENDO/CAMBIO programmi giochi e utility per Commodore 64 esempio bellissimi giochi L. 6.000 utility L. 8.000 SIMON BASIC L. 15.000. Scrivete risposta a tutti.
Cucchi Gianfranco - Via Montenotte, 121/R - 17100 Savona - Tel. 019/21954.

VENDO Commodore VIC 20 completo di cavi di collegamento e 2 manuali a sole L. 180.000 il tutto in buonissimo stato. Telefonare ore serali.
Donati Antonio - Via Garibaldi, 1412 - 17011 Albisola Capo (SV) - Tel. 019/43430.

VENDO ZX 81 + 16 K RAM + manuali inglesi e italiani + libro "66 programmi per ZX81", + molto software su listati e su cassetta + cavetti + alimentatore con batteria tampone, tutto a L. 250.000 trattabili.
Parigi Paolo - Via S. Paolo, 1 - 24067 Sarnico - Tel. 035/910393.

OFFRO utilities e giochi eccezionali in linguaggio macchina per ZX Spectrum, max. E 8000. Per catalogo gratuito ed informazioni scrivete.
Sartori Claudio - Via Castelgomberto, 42 - 10136 Torino - Tel. 011/367441.

CAMBIO manuale "ZX Spectrum BASIC programming" originale inglese con manuale "Alla scoperta dello ZX Spectrum".
Brilli Andrea - Via Carabinieri, 7 - 57100 Livorno - Tel. 22131.

CERCO in zona Milano possessori di ZX Spectrum 16/48 K per scambio di programmi ed esperienze. Scrivere o telefonare a:
Corcione Davide - Via Arezzo, 10 - 20162 Milano - Tel. 02/6427554.

CAMBIO/VENDO software per Spectrum 16/48 K. Bellissimi giochi e fantastiche utilities a basso prezzo.
Bartolomei Massimiliano - Via Di Marino, 18 - 00040 Rocca Di Papa (RM) - Tel. 06/9497444.

CERCO Spectrum 48 K o CBM 64 purché in buono stato e perfettamente funzionante.
Simeoli Enrico - Via Napoli, 13 - 80126 Pianura (NA) - Tel. 7265870.

VENDO Sinclair ZX 81 con cavi alimentatore - manuale - espansione 16 K L. 150.000.
Barducci Alessandro - Via Saraceno, 39 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/39150.

VENDO/SCAMBIO oltre 60 programmi per ZX Spectrum 16 o 48 K a L. 5.000 cad. Chiamatemi per avere la lista.
Colombo Giorgio - Via San Carlo, 13 - 20035 Lissone (MI) - Tel. 039/481308.

VENDO registratore REVOLV A77, usato da privato, ottime condizioni + comando a distanza. L. 550.000.
Di Nardo - Alfredo - Via Foro Bonaparte, 48 - 20121 Milano - Tel. 02/872695.

VENDO software per Spectrum 16 - 48 K a L. 3.000 l'uno. Vendo inoltre in blocco ad un prezzo medio di L. 1.160 a programma. Scrivete per ricevere elenco.
Durante Marco - Via S. Agata, 8 - 18100 Imperia - Tel. 0183/22352.

SE ABITI in zona Pinerolo - Cavour e hai uno Spectrum 16/48 K mandami una lettera, e mettimi in contatto con me.
Busto Enrico - Via Campo Sportivo, 3 - 10061 Cavour.

VENDO per SSTV Scan Converter IG. 212 + telecamera B/N IG. 201 + monitor schema AEC in blocco L. 500.000. Telefonare ore pasti.
Villani Alessandro - Via Lung. Marconi, 55 - 84100 Salerno - Tel. 383287.

VENDO moltissimi programmi per VIC 20, soprattutto giochi, anche in linguaggio macchina ed espansione 8-16 K, oppure utilities, o ottimi inediti pubblicati da videogiochi (Orion-2, Driver Aid ecc.). Ottima qualità. Richiedere l'elenco fornitissimo e gratuito, rispondo a tutti, vendo anche cartucce (Sargon II, Avenger, Road Race ...).
Federico Gurrieri - Via U. Foscolo, 14 - 50124 Firenze - Tel. 055/700635.

COMPRO cartucce listati cassette per il VIC 20 a modico prezzo.

VENDO listati per il VIC 20 di: Blitz, Bonzo, Frogger, type a tune. Massima serietà e convenienza telefonate (ore pasti) o scrivete per trattare un buon prezzo.
Via Toscana, 13 - 10036 Santena (TO) - Tel. 011/9492987.

VENDO VIC 20 + registratore + 16 K + 3 K super exp. + monitor L. macchina + 2 giochi su cartuccia (Sargon II chess e the count) + trislot+ light perli + joystick e paddle + cassetta con programmi in linguaggio macchina + manuale e vic reviled a L. 700.000. Telefonare ore pasti.
Giuseppe Caggese - Via Francesco Tumia, 5 - 00128 Roma - Tel. 06/5204306.

VENDO VIC 20 con istruzioni e scatola originali, più atlantis e demon attack (magia) più avenger e matrix; più espansione 8 K RAM e registratore dedicato regalo il libro "alla scoperta del VIC 20".
Tutto a L. 450.000 trattabili.
Via Viuzzolo, 3 - 40124 Bologna - Tel. 051/333289 (ore pasti).

VENDO software VIC 20 su cassetta. Vasta gamma di programmi. Dispongo anche di listati per altri computer.
Disposto anche allo scambio. Per liste inviare L. 1.000. Telefonare ore serali.
Ferlini Cristiano - Via Aleutine, 92 - 00121 Ostia Lido (RM) - Tel. 06/5697207.

COMPRO VIC 20 in buono stato + Lemon o Apple II con floppy e monitor (in buono stato).
VENDO Atari VCS-2600 + Pittfall + con bat + Airsea - Battle + Video Olympics + Defender scrivete o telefonatemi ore pasti.
Scisciani Vittorio - Via Spalato, 63 - 62100 Macerata - Tel. 0733/34507.

VENDO per VIC 20 (Versione Base) cassette contenente 15 programmi tra cui: Frogger, Suviders, Master Mind, Money-Money, Gran Prix ed altri. Il prezzo è sbalorditivo L. 45.000. Telefonare ore (13-16,30/21-22).
Antonio Medici - Via Neomartini, 25/B - Benvenuto - Tel. 0824/43738.

CAMBIO/VENDO programmi su nastro per VIC 20 - inviatemi la vostra lista riceverete gratis la mia. Cerco programmi per CBM 64. Lorenzetti Lorenzo - Via Valle Gallare, 2 - 44100 Ferrara.

PERMUTO CB SATURN (5W, 23 Ch) e eventuali luci psichedeliche estrobo con Spectrum o ZX 81 con espansione 16/32 K. Contadini Franco - Via V. Nenni, 20 - 60127 Ancona - Tel. 071/899618.

VENDO C 64 + Drive 1541, 3 mesi di vita, garanzia illimitata + 70 programmi di alto valore come (The Hobbit, The Last One, Head Beach, Copy disk) a L. 1.250.000 Trattabili. Telefonare ore pasti. Sentimenti Roberto - Via Linguetti, 19 - 40026 Imola - Tel. 0542/43963.

VENDO scopo acquisto stampante i programmi di copia COPYCAT1 - COPYCAT2 ideali per duplicare programmi per ZX Spectrum senza header o talmente lunghi da non poter essere copiati con altri; prezzo L. 10.000 + 3.000 spese postali. Marchesini Stefano - Via Vespucci, 6 - 34075 S. Canzian d'Is. (GO) - Tel. 76320.

VENDO causa realizzo oscilloscopio che cerco in zona Martina (TA): compressore micro completo L. 35.000; autoradio Superplus Presalez. 6 canali FM-Stereo funzionante L. 30.000; telecomando Sief 88 CM L. 150.000. Schiavone Gaetano - Via G. Grassi, 20 - 74015 Martina Franca (TA).

VENDO VIC 20 + C2N + 1 Cartridge + grande libro BASIC + 80 fantastici programmi su cassetta; i più bei videogames e utilities tutto L. 220.000 trattabili o la sola cassetta con 80 programmi L. 29.000 + spese postali. Mazza Armando - Via Settembrini, 96 - 70053 Canosa (BA) - Tel. 0883/64050.

VENDO stampante per Spectrum + 5 rotoli L. 120.000; equalizzatore 10 bande stereo solo L. 125.000; 2 woofer Pioneer 60 Watts cm. 30 Bass Reflex nuovi L. 25.000 l'uno. Occasioni uniche, approfittatene. Mazza Armando - Via Settembrini, 96 - 70053 Canosa (BA) - Tel. 0883/64050.

TRASFORMA la tua stanza o la mansarda in una discoteca!!! Con l'esclusivo progetto da me realizzato puoi finalmente costruire con poca spesa un generatore professionale con memoria EPROM 2716 che esegue giochi di luce su 12 canali a tempo di musica. Per sole 15.000 lire riceverai la documentazione originale completa, con descrizioni accurate, schemi e disegni teorici e pratici e perfino il listino con i 2048 dati per programmare la memoria, che è eventualmente disponibile anche già pronta all'uso per sole L. 32.000. Garantisco massima serietà e competenza. Malavasi Daniele - Via Carpi Ravarino, 1884 - 41019 Sozzigalli (MO).

ECCEZIONALE per ZX Spectrum (16-48 K). Vendo ogni tipo di video-gioco, utility, ecc. (oltre 150 titoli). E per ogni acquirente, splendide sorprese... (programmi in regalo, video-giochi fatti da me e tante altre meraviglie che potrete trovare nelle mie magiche cassette. Aspetto tante lettere e telefonate. Prometto di rispondere a tutti (possibile lo scambio). Merighi Patrick - Via Einaudi, 26 - 25122 Brescia - Tel. 030/50359.

VENDESI per cambio hobby oscilloscopio "Telequipment" come nuovo, 10 MHz - doppia traccia, schermo grande a fosfori verdi, usato pochissimo a sole 500 KL + spese postali. Frequenzimetro "Over-Matic" BF-AC-CC-AF Max 280 Mhz + frequenza - periodo - cronometro a sole 250 KL + spese postali. Amplificatore lineare per C. B. W AM/1000 W SSB (monta le 6KD6) autocostituito professionalmente a sole 350 KL + spese postali. E molte altre cose: amplificatori, generatori BF, AF, RTX per CB; antenne da balcone; componentistica; icc TTL; C/MOS ecc.. Cirillo Giuseppe - Via Livorno, 22 - 80059 Torre Del Greco (NA).

VENDO alimentatore stabilizzato 12 volts 3 ampere L. 30.000. Cancellio Sosio - Via Fiume, 17 - 80017 Frattamaggiore (NA).

VENDO Commodore VIC 20 + registratore Commodore C2N + speed ringd (su cartuccia) + 20 giochi su cassetta e qualche utility + 2 manuali, ancora in garanzia, un mese di vita con imballaggi L. 330.000. Telefonare ore 14-16/20.30-22. La Rosa Fabrizio - Via Chiesa dei Marinai, 12 - Messina - Tel. 090/40637.

COMPRO a poco prezzo listati, pronti da battere e registrare, di videogiochi eseguibili sul Commodore VIC 20 (senza espansione) oppure scambio con i miei. Cerco riviste sul VIC 20 (prezzo da concordare). Cosimo Giungato - Via Livio Andronico - 74100 Taranto.

CERCO qualcuno in zona Milano con interfaccia 1 Sinclair disposto a collaborare per lavori su Net. Telef. ore serali. Grandi Severino - Via Petrocchi, 21 - 20127 Milano - Tel. 02/2841376.

SCAMBIO CB Elettronica 360 canali AM-USB-LSB, alimentatore 10A, amplificatore 100-200W, con Commodore 64/ZX spectrum 48k o equivalenti. Amicabile Graziano - Via Roma, 6 - 37058 Sanguinetto - Tel. 0442/81470.

CERCO software a buon prezzo per TI99/4A in ext. basic o TI basic. Spedire attraverso fotocopia parte dello svolgimento del gioco e relativo costo a: Torri Fabio - Via L. Da Vinci, 7 - 15057 Tortona (AL) - Tel. 866748.

CERCO software su cassetta per Commodore 64. Titoli gestionali e games. Inviatemi lista e prezzi. Temperini Floriano - Via Armadori, 86 - Macerata.

FINALMENTE si sono aperte le iscrizioni per l'anno 1984 al Sinclair computer Club Spinea. L'iscrizione (ancora per poco a lire 15.000) dà diritto a ricevere tutto il software SCC. SCC Spinea Sinclair Computer Club - Via Roma, 99 - 30038 Spinea (VE) - Tel. 041/994509.

VENDO Videopack G7000 Philips (usato pochissimo) + 10 cassette giochi + cassetta per musica valore L. 700.000 a L. 400.000 trattabili. Solo zona Genova e riviere. Schmuckher Alberto, corso Torino, 26 - Genova - Tel. 010/584292 (ore pasti).

VENDO "CB Wagner 911" gamme d'onda - SSB - AM - SSL - regolazione - Squelch - volume e accessori + microfono amplificatore "Tuner 2" a sole L. 240.000 trattabili. Tagliati Romano - Via V. Monti - Milano - Tel. 02/4985907 (ore pasti).

CHITARRISTI! Un programma di 18k per il vostro CBM 64 disegnerà sullo schermo il manico della chitarra. Vi farà vedere e ascoltare più di 120 accordi. Altre interessanti possibilità (accordatura, pitch) Su cassetta a L. 15.000. Turello Renato - Via Aldo Rumi, 2 - Dongo (CO) - Tel. 0344/81444.

SCAMBIO e vendo per Spectrum software. L. 5.000 al programma (min. 4 programmi) cassetta compresa. Sono a Milano quasi tutti i giorni. Telefonate anche solo per farvi spedire l'elenco dei programmi. Scandella Livio - Via De Amicis, 3 - 27029 Vigevano (PV) - Tel. 0381/72955.

VENDO baracchino CB completo di antenna futura di recente uscita sul mercato. Il baracchino possiede una potenza di 7W + 80 ch AM, FM. Il tutto a L. 200.000 trattabili. Per informazioni telefonare allo

VENDO radio CB 40 canali + antenna boom-rang da balcone a L. 100.000. Uselli Luciano - Via Isonzo, 31 - Varese - Tel. 0332/242596.

VENDO, scambio, compro software di ogni genere per il VIC 20. Vendo inoltre programmi per altri computer. Tafuro Riccardo - Via C. Baviera, 3 - 17021 Allassio (SV) - Tel. 0182/43252.

ESPERTO in elettronica costruisce circuiti stampati e apparecchiature elett. apparse su rivista e di sua progettazione. Tratta solo privati. Telefonare sabato serali e domenica antimeridiana a: Santiglia Stefano - Corso Banca d'Italia - Alessandria - Tel. 0321/391196.

VENDO programma VIC 20 gestionale contabilità semplificata fatture IVA e registri IVA. Telefonare o scrivere a: Uselli Rag. Luciano - Via Isonzo, 31 - Varese - Tel. 0332/242596.

ECCEZIONALE! Inviando L. 15.000 avrete diritto a una cassetta con 10 programmi per Spectrum. Spedizioni immediate. Si vende anche videogioco Atari con 8 cassette a L. 450.000 trattabili. Uras Gabriele - Via Ugo Foscolo, 4 - Palmanova (UD).

VENDO generatore di barre a colori 10 possibilità di cinescopi uscita RF e video con attenuatori ottimo per TV libere e videoregistratori - TX TV da 0,5 a 50 W antenne a pannello e direttive - pannelli TV per alte potenze ponti da 1 W minimo - linearità da 1 a 50 W - genn. barre BN a L. 180.000 - telecamere da L. 290.000 in BN e a colori - lavagna elettronica per disegnare e scrivere sul video. Commutatore video 6 canali - 620 m. - TV color usati. Piron Antonio - Via M. Gioia, 8 - 35100 Padova - Tel. 049/653062.

VENDO ZX81 completo di cavetti, espansione da 32K, alimentatore, manuale in italiano e in inglese, 2 cassette giochi e imballaggio originale. Funzionamento perfetto. Prezzo L. 250.000. Sciacca Claudio - Via Galvani, 24 - Alessandria - Tel. 0131/41391.

VENDO Intellivision con 19 cassette + tastiera Keibor Intellivision e adattatore prezzo listino L. 1.694.000 io vendo a L. 900.000. Virgili Andrea - Via Vetulonia, 1 - Bologna - Tel. 547547 (ore pasti).

CAMBIO programmi per ZX Spectrum. Scrivi o telefona, garantisco serietà. Vitali Liviano - Via Firenze, 29/3 - 41035 Massa Finalese (MO) - Tel. 0535/99700.

CERCO Texas TI99/4A a prezzo ragionevole: offre L. 150.000. Vendo drive Shogart 8" SA 800-Z a L? tratt. Bertocchi Carlo - Via Nazario Sauro, 12 - 20090 Cesano Boscone - Tel. 4585420.

CAMBIO programmi per ZX81 e Spectrum. Scrivetemi. Massima serietà. Leo Galleani - Via Pietro Cossa, 2 - 20122 Milano.

VENDO ZX-Spectrum 48K stampante Alphacom 32 + Joystick Intelligent a L. 900.000. Acquistando tutto in omaggio 63 cas. con 250 programmi. Nerantzulis Emmanuele - Via Gramsci, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI).

SCAMBIO programmi per Commodore 64 e VIC 20, solo se di tipo non protetto. Inviare lista con prezzi e descrizione a: Uglietti Gino - Via Strambio, 108 - 27011 Belgioioso (PV).

SVENDO materiale elettronico a bassissimo prezzo. Es. alt. woofer per hi-fi Ø 30 cm. L. 40.000. Espansione memoria per Spectrum (NEC 4164) L. 50.000. Di Nuzzo Clemente - Via S. Paolo Belsito, 73 - 80035 Nola - Tel. 081/8231595.

CEDO in blocco o dettagliatamente 600 programmi per ZX Spectrum - anche scambio (tutte le ultimissime novità inglesi). Richiedere elenco e informazioni a: Mautone Bruno - Via Trentino, 74 - 80145 Napoli - Tel. 081/7540707.

VENDO (offertissima) ZX81 + esp. 16K + 2 libri + alim. e cavi + cass. 36 giochi. In regalo + diz. o list. L. 235.000. Faenza Giuseppe - Via Alessandro Levi, 16 - 50100 Firenze - Tel. 055/484934.

VENDO amplificatore booster da 20W alimentazione 12V ottimo per incrementare la potenza delle autoradio fino a 20W anche se pilotato da pochi mW. Mai usato, qualsiasi prova L. 25.000. Cancellio Sosio - Via Fiume, 17 - 80027 Frattamaggiore (NA).

VENDO cassetta per Spectrum a L. 10.000, contiene "Orazio va a sciare" - "3D tank" Ralli - Tran am - Vita da cuochi - Defender - Psst (valore L. 134.000). Simone Yuri - Via Ferrucci, 99 - 04023 Formia - Tel. 0771/22689.

SCAMBIO programmi per Spectrum solo se di tipo non protetto. Mandatemi liste con prezzi. Grillo Enza - Via Friuli, 3 - 20092 Cinisello B. (MI).

VENDO commodore 64 + 20 programmi + 6 libri a sole L. 725.000. Andrea Marini - Viale Romagna, 39 - 20092 Cinisello B. (MI).

SVENDO programmi per C 64 chiedetemi listati. Ho anche a disposizione 2 VIC 20 che vendo a L. 99.000 cadauno. Cirimbelli Sergio - Via T. Tasso, 39 - 20092 Cinisello B. (MI).

CERCO programmi VIC 20 e Spectrum. Speditemi vostri listati solo se i prezzi sono buoni. Inviatemi tutto quello che potete vendere. Faccio fare affari d'oro! Bernasconi Emiliano - Via S. Giorgio, 13 - 22070 Cagno (CO).

Inviare questo coupon alla Bancarella del SINCLUB Sperimentare, Via Dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. (MI) allegando L. 15.000.

Cognome _____ Nome _____
Via _____ n. _____ C.A.P. _____
Città _____ Tel. _____
Firma _____ Data _____

I NUOVI SINCLAIR CLUB

SPECTRUM CLUB SARONNO

Un nuovo nato anche nella provincia di Varese, è lo Spectrum Club Saronno, formato da pochi ma capaci Sinclairisti già autori di validi programmi. Dispongono di un buon numero di Spectrum, di un'ampia biblioteca software, e di una preziosissima interfaccia uno con microdrives. Accogliamo con entusiasmo i nostri nuovi amici che aumentano la nostra già grande famiglia di utilizzatori Sinclair. Il recapito del nuovo club è:

SPECTRUM CLUB SARONNO
c/o Vellini Piergiuseppe
Via C. Campi, 2/4
21047 Saronno (VA)
Tel. 02/9609444

SINCLAIR CLUB LA ROSA

Era tanto tempo che si sentiva la mancanza di un Sinclair Club a Livorno e per questa ragione è nato il Sinclair Club La Rosa, l'iniziativa è di uno scatenato gruppo di ragazzini quattordicenni che si propone di sviluppare software autonomo, per il semplice scopo ludico. Invitiamo tutti i sinclairisti solitari e volenterosi ad appoggiare il nuovo club. L'indirizzo è:

SINCLAIR CLUB LA ROSA
c/o Lupi Dario
Via Degli Oleandri, 28
57100 Livorno

FERMO SINCLAIR CLUB

Ecco altri simpatici amici della provincia di Ascoli Piceno volenterosi e attivissimi che hanno creato per tutti gli utenti della zona un Sinclair Club. Il loro obiettivo principale è quello di portare a conoscenza di tutti gli interessati che anche nella piccola Fermo esiste un gruppo di amici possessori di computer Sinclair disposti ad accogliere neofiti e no dei dintorni, specie considerando la lontananza della nostra città dai grandi centri. Sono anche a disposizione di chiunque per fornire consigli e materiale sempre molto difficile da reperire. Nella speranza di apparire al più presto possibile nella pagina dedicata ai nuovi Sinclair Club ci inviamo migliori auguri. Tutti gli interessati al Club possono rivolgersi a:

FERMO SINCLAIR CLUB
c/o Corchia Paolo
Via XX Giugno 6
63023 Fermo (AP)
Tel. 0734/20183

COMPUTER CLUB JESOLO

Anche nella famosa località marina di Jesolo è nato un Sinclair Club formato per ora da cinque soci. La buona volontà però non manca ai nostri amici veneti e non ci stupiremo se tra breve il Club potrà contare su un gran numero di soci. In attesa di notizie positive ecco l'indirizzo a cui gli interessati possono rivolgersi:

COMPUTER CLUB JESOLO
c/o Momenté Stefano
Via Levantina, 169
30017 Jesolo Lido (VE)
Tel. 0421/93284

SINCLAIR CLUB ROMA TIBURTINA

Nove simpaticissimi utilizzatori di Roma ci chiedono se il loro piccolo club può far parte del grande Sinclub. Risposta scontata: tutti i club di utilizzatori Sinclair possono far parte del Sinclub non esistono modalità di sorta se non una normale lettera di conoscenza. Tornando ai nostri amici ci informano che l'iscrizione al club è gratuita e che il loro principale scopo è quello dello scambio di software e dell'acquisto di materiale in comune. Il recapito dei nostri amici è:

SINCLAIR CLUB ROMA TIBURTINA
c/o De Lorenzis Massimo
Via Dei Monti Tiburtini, 510
00157 ROMA
tel. 06/4505925

SINCLAIR CLUB CATANZARO

Con vero piacere annuncio la fondazione a Catanzaro di un Sinclair Club che conta già più di quindici soci. Il club è ancora in fase di organizzazione ma già tra breve tempo saranno disponibili statuto e bollettino. La speranza di veder presto pubblicata la notizia nelle pagine riservate al club stimolerà sicuramente tutti i solitari utilizzatori della zona a mettersi in contatto col:

SINCLAIR CLUB CATANZARO
c/o Toscani Vincenzo
V.le Pio X, 63
88100 CATANZARO

UNITED SPECTRUM'S VERONA

Un gruppo di 10 sinclairisti di Verona consci della grave mancanza di un Sinclair Club nella loro zona hanno deciso di rimboccarsi le maniche e costituirlo loro stessi. La loro buona volontà va premiata e quindi invitiamo tutti gli spectrumisti solitari ad aderire all'iniziativa scrivendo a:

UNITED SPECTRUM'S VERONA
c/o Diego briani
Via Rotondo, 3
37123 VERONA

SPECTRUM CLUB FORLÌ

Un gruppo di appassionati sinclairisti ci informa che in zona Forlì, Faenza e dintorni stanno gettando le basi per un nuovo club. La prima riunione è fissata per il 24/06/1984 nella quale si deciderà l'approvazione dello statuto, si eleggeranno i responsabili del club e verrà organizzata la stesura del bollettino. Lo Spectrum Club Forlì è regolato da poche ma precise norme: come il Club è una libera associazione di utenti di Home, Micro e Personal Computer e non si prefigge scopi di lucro; il Club ha lo scopo di mettere in contatto i soci e di redigere un bollettino. I nostri amici ci chiedono anche di essere iscritti al Sinclub, niente di più facile, ricordiamo infatti che tutti i club che compaiono in questa pagina verranno iscritti nel Sinclub. L'indirizzo dello Spectrum Club Forlì è il seguente:

SPECTRUM CLUB FORLÌ
c/o Oriani Massimo
Via Zignola, 20
47100 Forlì
Tel. 0543/756380

ZX MASTER CLUB CAGLIARI

Anche nella bellissima isola quale è la Sardegna si sta sviluppando un grande movimento di sinclairisti e di club. Ci giunge infatti la notizia della costituzione di un nuovissimo e ben organizzato club a Cagliari. I due soci fondatori e i quattro interni dispongono oltre che di un'ampia biblioteca software di idee e iniziative validissime. Oltre a una prossima creazione di un bollettino d'informazione per tutti gli interessi offrono consulenze, assistenza, scambio di materiale per tutti i soci. A tutti gli interessati verrà chiesta una cifra simbolica che servirà ad ampliare le attrezzature del club, tutte le modalità e le norme d'iscrizione sono elencate chiaramente in un questionario che tutti i sinclairisti solitari possono richiedere al seguente indirizzo:

ZX MASTER CLUB CAGLIARI
c/o Alessandro Uda
Via Scano, 80
09100 CAGLIARI
Tel. 070/43786

SINCLAIR CLUB NUOVO

Un gruppetto di possessori di ZX 81 di Nuoro ha fondato un Sinclair Club e chiede ora la nostra collaborazione per una più ampia diffusione della loro iniziativa. Eccoli dunque soddisfatti, speriamo che presto il loro per ora piccolo club cresca rapidamente e ci diano presto notizie. Nel frattempo li ringraziamo della loro buona volontà e pubblichiamo il loro indirizzo per tutti i utilizzatori della Sardegna:

SINCLAIR CLUB NUOVO
c/o Sicilia Massimo
Via Olbia, 88
08100 NUOVO



MIDLAND | ALAN 67
FM

ALAN 67

4,5 W AM-FM

OMOLOGATO

AI PUNTI 1 - 2 - 3 - 4 - 7 - 8 P.C.

CON ROSMETRO WATTMETRO INCORPORATO



CTE INTERNATIONAL®

Via R. Sevardi, 7 (Zona Ind. Mancasale) - Reggio E.
Tel. (0522) 47441 r.a. - Tlx 530156 CTE I

NOME _____
COGNOME _____
INDIRIZZO _____

PER RICEVERE IL
CATALOGO IN
ALLEGATO
AL

LA POSTA

Gian Carlo Dabizzi
Via Caslunco, 6
21100 VARESE

Posseggo uno SPECTRUM 48 K e sono socio del Sinclub dal mese di novembre scorso e gradirei alcuni chiarimenti in merito a due cassette software acquistate presso G.B.C. a Cinisello.

1 — VU-FILE della Psion - esempio di lato B
Una volta caricato dalla cassetta mentre mi è possibile utilizzare la maggior parte dei comandi, per i comandi ORDINA e SCEGLI non riesco a individuare il campo desiderato in quanto, come premo il tasto per muovere il cursore, si attivano sullo schermo righe come quelle proprie del caricamento di programma. Il fenomeno non si arresta se non togliendo l'alimentazione.

2 — Floating point FORTH della cp software
La cassetta contiene 3 parti:

— FP 50 - a sua volta in altre 3 parti: Program (forth), Bytes (data), Bytes (routines) Command mode: >
— ED50 (Editor) - Command mode: >
— GAME

Il manuale d'istruzione della cassetta precisa al paragrafo 7.4 come procedere per tornare da ED 50 a FP 50 allo scopo di registrare su nastro i programmi elaborati con l'aiuto di EDITOR.

A questo punto per tornare da ED50 a FP50 ho proceduto come segue:

— Ho riportato il nastro all'inizio di FP50
— Ho digitato ret e premuto ENTER
— Sullo schermo è apparsa la scritta: To return to >, load FP50

— Ho fatto partire il registratore

La prima parte di FP 50, che avrebbe dovuto caricarsi come precisato in 7.4 è passata senza che comparissero sullo schermo le righe di caricamento e, passata anche la 2° e 3° parte ho fermato il registratore.

Quindi:

— Ho premuto BREAK (unico comando che ho trovato per sbloccare la situazione)
— è comparso il messaggio: ERROR/BREAK Press key to resume

— Ho premuto un tasto qualsiasi e mi sono trovato nuovamente in Command mode: > (proprio di ED50).

In nessun modo mi è stato possibile tornare a FP50 con Command mode: > per poter effettuare la registrazione del programma elaborato con EDITOR.

Può essere che sia nel caso VU-FILE che in quello FORTH abbia insistito in qualche errore sistematico.

Vi sarò grato se mi vorrete fornire delucidazioni in proposito e mettermi in condizione di usare correttamente i programmi. Grazie e cordiali saluti.

L'esempio del VU-FILE, nella versione per Spectrum è protetto, non si può entrare in esso per effettuare modifiche, (a differenza del VU-FILE per ZX 81). Quello da lei riscontrato non è quindi un difetto, ma un comportamento normale.

Per quanto riguarda il Floating Point FORTH, non abbiamo ancora esaminato il programma, e pertanto giriamo la domanda a qualche lettore che abbia avuto gli stessi problemi. Con distinti saluti.

D'Addeo Enzo
Casella Postale, 33
92027 LICATA

Sono un accanito lettore della rivista Sperimentare, anche se non sono un abbonato, sono anni che la leggo; sono inoltre possessore di un computer Sinclair ZX Spectrum 48 K, leggendo il numero 4 di Aprile e guardando il bollettino Sinclub ho visto i programmi pubblicati: Morse e Rubrica. Vi devo dire che mi hanno molto interessato, mi sono allora apprestato a vederli in opera; per quanto riguarda il primo, dopo averlo caricato sulla macchina ho dato RUN e fino qui tutto OK quando però inserisco la frase da essere trasformata in codice Morse nel momento in cui arriva all'ultima lettera, questa conditua ad essere stampata sullo schermo a destra infinite volte non facendo accettare più nessun comando allo ZX.

Per quanto riguarda il secondo programma, dopo aver dato GO TO 7100 ed essere spuntato il menù, andando ad inserire un nome, si verificano tre casi: 1° sulla parte bassa dello schermo spunta scritto subscript is wrong oppure 2° inserendo il nome e dando ENTER, sulla parte alta dello schermo spunta scritto INSERIMENTO ed il computer non accetta più nessuna informazione. Da notare che la stessa cosa avviene per ricerca. Sperando di non avervi annoiati con la mia lunga lettera ed essendo sicuro di un vostro pronto interesse, approfitto della presente per farvi i miei più vivi complimenti per la vostra iniziativa. NB: Vi pregherei se vi fosse possibile una risposta per via lettera anche a carico mio, oppure tramite la rivista sul bollettino all'angolo della posta.

Spett. Sig. Enzo, le rispondo circa il programma Rubrica, che Lei non riesce a utilizzare.

Il listato pubblicato è completo, e il programma gira perfettamente. Se lei ha un 16 K, provi a modificare nella linea 100, la definizione della variabile num con ad esempio LET num=10.

Il programma non ha mai dato problemi e quindi le consigliamo di controllare il listato.

Ubaldo Passamonti
C.so A. De Stetanis, 27/2 A
16139 GENOVA

Sono un fortunato possessore di un ZX Spectrum 48 K.

Mi piacerebbe veder pubblicato sulla nostra rivista, cui devo quasi tutte le mie conoscenze (non molte, in verità) di informatica, Basic, Spectrum, ecc., un data base. Penso che, con l'avvento dei Microdrives, un programma del genere potrebbe essere utile a molte persone.

Purtroppo sono ancora un programmatore troppo "incapace" per poter cavarmela da solo.

Vorrei ancora chiedere se è possibile sfruttare il "Vu-file" per crearsi degli archivi con i Microdrives e, se sì, con quale procedimento.

Per finire, esiste una documentazione in italiano sui Microdrives (come vedete, stanno diventando per me quasi un'ossessione).

Spett. Sig. Ubaldo, sul numero di Giugno, lei troverà un programma di Database su microdrives.

Il manuale italiano dello Spectrum, è allegato alla confezione dei microdrives stessi.

Con distinti saluti.

Albanese Fabio
V.le Francia, 22
31100 TREVISO

Sono un vostro affezionato lettore ed ho il piacere di annunciarvi che ho appena inviato tramite cc la somma di L. 28.000 quale quota di abbonamento alla vostra favolosa rivista.

Vi scrivo per chiedervi se mi è possibile ricevere una lista contenente i nomi e l'indirizzo di coloro che vi hanno inviato il tagliando "per saperne di più" abitanti in zona Treviso, per poter mettermi in contatto con loro e fondare il SINCLAIR COMPUTER CLUB TREVISO.

Vi ringrazio per la risposta fattami pervenire tempo fa riguardo ai componenti "fantasma" dello ZX-81.

Sare felice di poter avere anche una documentazione abbastanza dettagliata con codice Rebit TC/100 e l'elenco componenti e le modalità di acquisto dell'Inverse Video per ZX-81 in quanto, l'elenco componenti apparso su Sperimentare n. 4/1983 non mi sembra quello giusto (se sbaglio correggetemi !!!). Sarei felice di sapere anche se una volta modificato il mio sinclair (matricola n. 93590) è gode ancora dell'assistenza Rebit.

Le segnaliamo l'elenco esatto dei componenti per la realizzazione dell'Inverse Video.

L'apertura dello ZX 81 fa cessare la garanzia, ma lei può comunque rivolgersi al centro assistenza della Rebit.

La TC/100 è reperibile presso i Bit Shop, e pertanto le consigliamo di recarsi in uno di questi negozi per osservarla.

Per quanto riguarda la possibilità di inviarti nominativi di persone interessate alla costituzione di un Sinclair Club nella zona di Treviso è un po' complicato, possiamo invece mandarti materiale utilissimo alla tua iniziativa e trasmettere il tuo appello anche nella rubrica riservata al Sinclair Club.

Con distinti saluti.

R1 = 2,2 kΩ trimmer
R2 = 1,2 kΩ
R3-R4 = 330 Ω
C1 = 2,2 nF
C2 = 1000 μF 16 V
D1-D2 = 1N4148
U1 = 74LS00
U2 = 74LS32

EWIG

PRODOTTI PROFESSIONALI PER LA SALDATURA A STAGNO

saldatori professionali
saldatori automatici
saldatori a due potenze
pompe succhiastagno

stazioni di saldatura
stazioni di dissaldatura
stazioni di saldatura automatica
crogolini



**una gamma completa di utensili elettrici
per la saldatura e dissaldatura a stagno
di costruzione e progettazione
totalmente italiana**

l'organizzazione Ewig mette a disposizione
la competenza e l'esperienza di tecnici
qualificati per ricercare la soluzione ottimale

ELEVATE PRESTAZIONI - BASSI CONSUMI - GRANDE AFFIDABILITÀ
RIDOTTA NECESSITÀ DI MANUTENZIONE -
COMPLETA RISPONDEZZA ALLE NORMATIVE INTERNAZIONALI

DOVE?

LAS VEGAS

**QUANDO NON TROVATE UN
GIOCO SPECIALE OD UN
PROGRAMMA PER VIDEOGIOCHI
O COMPUTER CORRETE
in GALLERIA MANZONI, 40**



computers **GMC** computers

**Caldironi
A
PADOVA**

Via Milazzo, 26A
IL CENTRO "HOME COMPUTERS" PIU'
ATTREZZATO DEL VENETO
SOFTWARE PER OGNI SITUAZIONE

Vicenza

FILIALI

Bassano del Gr.



ISTITUTO SUPERIORE DI INFORMATICA

**CORSI DI INFORMATICA IN TUTTA ITALIA
TELEFONARE IN SEDE
PER AVERE IL CALENDARIO AGGIORNATO**

Diraz.: 20124 Milano - Via Montepulciano, 11 - Tel. (02) 6701779
Centro di calcolo e di formazione:
20158 Milano - Via C. Cantoni, 2 - Tel. (02) 3761306

IBM SIEMENS SPERRY UNIVAC

MICRO CORNER

i computer shops italiani

**HOME COMPUTER
PERSONAL COMPUTER
PERIFERICHE ACCESSORI**

Visitateci: Siamo a Vostra disposizione
per consigli, suggerimenti, soluzioni.

Micro Corner Srl. Via Ugo Bassi, 3 - 20159 Milano
Tel. 02/6881685 - 6071939

A MILANO



**IL PIU' VASTO
ASSORTIMENTO
DI SOFTWARE**

Via PETRELLA, 6
Via CANTONI, 7

**SINCLAIR
ZX SPECTRUM
16, 48 OPPURE 80k!**



INVIARE £ 5.000 PER IL FAVOLOSO CATALOGO
ILLUSTRATO DI ACCESSORI, PROGRAMMI, LIBRI

MICROSHOP MICROCOMPUTERS
ACCESSORI
PROGRAMMI LIBRI
via ACILIA 214 - 00125 ACILIA - ROMA
tel. (06) 6056085 - 6054595

**PROFESSIONALITA'
E
COMPETENZA
NEL TUO NEGOZIO A:
NOVARA**



rai TELECOMUNICAZIONI

Via Perazzi, 23/B Tel. (0321) 35656
LA PIU' GRANDE CATENA DI COMPUTER IN EUROPA

A GENOVA



**VI ATTENDE IL NEGOZIO
PIU' FORNITO DELLA CITTA'
ARRIVI GIORNALIERI
DI SOFTWARE**

VIA CHIARAVAGNA, 10/R
Tel. 010/673238

HARDWARE - SOFTWARE - STAMPANTI
DISCHETTI - CASSETTE - FLOPPY - SISTEMI
MICRODRIVE - PROGRAMMATORI EPROM -
MODEM - INTERFACCE - PLOTTER ... NOVITA' ...

DOVE?

HOMIO
PERSONAL COMPUTER s.r.l.

IBM
DIGITAL
H.P.

**TI CONSIGLIA, TI VENDE, TI ASSISTE
E TI DA PROGRAMMI SU MISURA**

Punto di vendita: Piazza De Angeli, 3 - Tel. 437058
Centro Assistenza: Piazza De Angeli, 3 - Tel. 4697398
20146 Milano

A PESCARA

COMPUTER
MARKET


Via TRIESTE, 73
Tel. 26007



Centro Italiano Diffusione Informatica

SINCLAIR - COMMODORE - SPECTRAVIDEO

60019 SENIGALLIA - Via Maierini n° 10 - Tel. 071/659131

**PROFESSIONALITA'
COMPETENZA**

NEL TUO NEGOZIO A:

BERGAMO

VIA S. FRANCESCO D'ASSISI, 5



RPPR-EL
AMPIA SCELTA DI
SOFTWARE HARDWARE

HI-FI
TV. COLOR
VIDEO TAPE
ELETTRONICA
ELETTRICITA
COMPUTER

16132 GENOVA - VIA BORGORATTI, 23/1/R ☎ (010) 316888/363572

A PARMA

VELCOM SRL

**TUTTO IL SOFTWARE DISPONIBILE PER
COMMODORE E SINCLAIR**

Via E. CASA, 16/A - Tel. 0521/23376

**PLAY
GAME**

GIOCHI ELETTRONICI

**LE ULTIME NOVITA' DI SOFTWARE
DIRETTAMENTE DAGLI USA**

10123 TORINO
Via Carlo Alberto, 39
Tel. 011/517740

20145 MILANO
Via Mascheroni, 14
Tel. 02/437385

TA TRIUMPH-ADLER

VIENI A PROVARE IL NUOVO

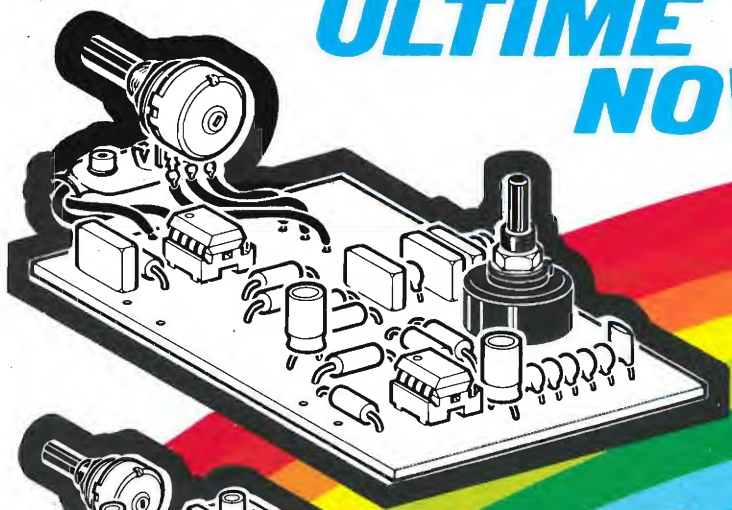
ALPHATRONIC P. C. TA TRIUMPH-ADLER
64 KB RAM - 32 KB ROM

IL PIU' MODERNO PERSONAL SUL MERCATO

VIA MATTEOTTI, 66 - 20092 CINISELLO B.

kits - ELETTRONICI

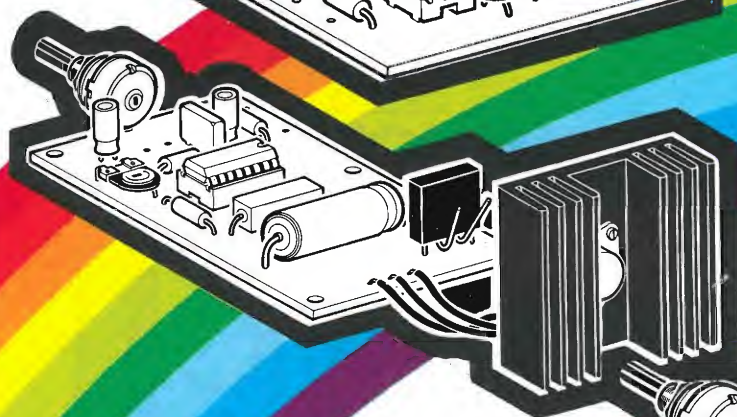
ULTIME
NOVITA'



RS 115

L. 24.000

EQUALIZZATORE PARAMETRICO



RS 116

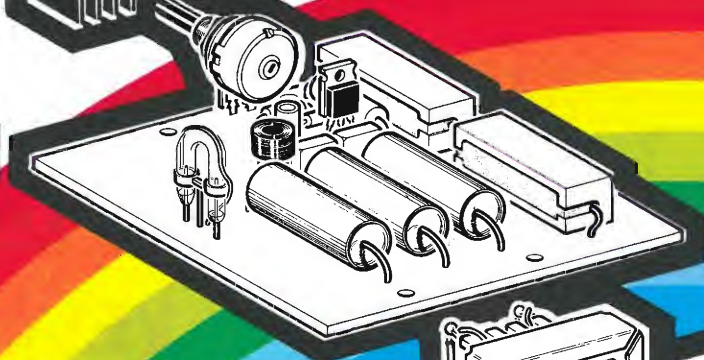
L. 29.500

ALIMENTATORE STABILIZZATO
VARIABILE 1÷25V 2A

RS 117

L. 44.000

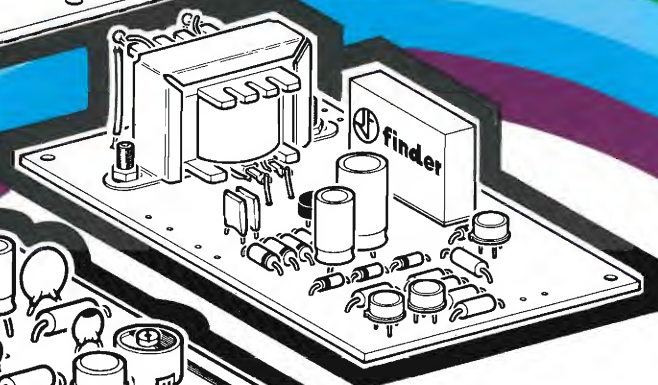
LUCI STROBOSCOPICHE



RS 118

L. 35.500

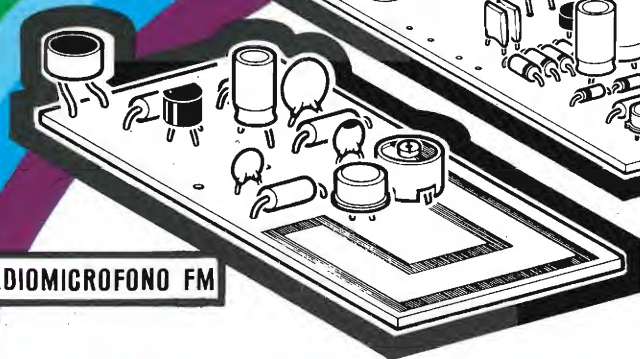
DISPOSITIVO PER LA
REGISTRAZIONE TELEFONICA AUTOMATICA



RS 119

L. 16.000

RADIOMICROFONO FM



Per ricevere il catalogo gratis utilizzare l'apposito coupon

COGNOME _____ NOME _____

INDIRIZZO _____

CAP _____ CITTA' _____

PROV. _____



**IN VENDITA PRESSO
MIGLIORI RIVENDITORI**

Scrivere a:

ELETTRONICA SESTRESE s.r.l.

Tel. (010) 60 36 79 - 60 22 62

Via L. Calda, 33/2

16153 SESTRI P. (GENOVA)

A TUTTO

commodore



ALTA RISOLUZIONE MULTICOLORE

L'articolo scorso spiegava come riprodurre grafica bicolore ad alta risoluzione sul Commodore 64. Questo articolo amplia le possibilità a più di due colori, provvedendo a fornire 3 colori per blocco carattere, più il colore di fondo.

Prima di iniziare a usare qualsiasi forma di grafica ad alta risoluzione, si deve spostare la base del Basic al di sopra della parte di memoria usata per la bit map, facendo:

```
POKE 44,64:POKE  
16384,0:NEW
```

Nella grafica ad alta risoluzione interessano blocchi bit da 8 x 8 per un totale di circa 1000 blocchi. Quando si usa questa grafica il modulo di lavoro è quello riportato nella figura 1, nella quale si mostra come appare una linea retta tracciata sullo schermo. Ciascun bit o pixel all'interno del blocco carattere può essere uguale a 0 o ad 1. Si possono usare due colori che dipendono dal valore del bit, e sono inseriti nella memoria di schermo

per il corrispondente carattere nella grafica a bassa risoluzione.

Il modo multicolore viene abilitato mettendo il bit 4 della locazione 53270 a 1, facendo su di esso un OR 16. In questo modo la linea che attraversa il blocco 8 x 8 viene disegnata come in figura 2 e la risoluzione è dimezzata; la linea è larga due pixel o due bit. Poiché la risoluzione è bassa, le linee tracciate sono delle mere approssimazioni.

Il numero di bit per pixel è stato raddoppiato, quindi il numero di colori con questo metodo può arrivare a 4; con l'altro si potevano avere 2 valori 0 e 1, adesso si hanno 4 valori e ogni valore ha una locazione differente. Il prospetto 1 fa vedere le possibili configurazioni dei bit per i colori. Il colore di fondo 0 si ottiene normalmente usando la locazione 53281.

La memoria di schermo è quella parte di memoria da 1024 a 2023

che è normalmente usata per memorizzare il codice di un carattere alla corrispondente locazione sullo schermo. Gli otto bit di ciascuna locazione della memoria di schermo possono memorizzare 256 valori differenti, e dato che ci sono soltanto 16 colori se ne possono memorizzare 2 set differenti. Ogni set occupa quattro bit.

Il quarto colore è memorizzato nello spazio della memoria colore che corrisponde al blocco carattere nel quale i pixel sono stati attivati usando soltanto i quattro bit più bassi. Il colore di fondo è lo stesso in ogni parte dello schermo, ma i colori in primo piano possono variare da un blocco carattere ad un altro.

Il sistema multicolore ad alta risoluzione viene inizializzato dalla subroutine alla linea 20000. Vale la pena di confrontare questa subroutine con la subroutine 10000



della grafica ad alta risoluzione a due colori apparsa nell'articolo del mese scorso.

La subroutine 20000 inizia cancellando lo schermo con:

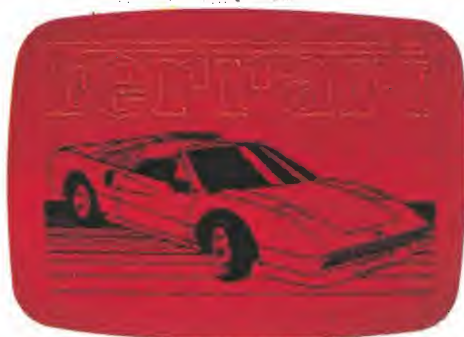
```
PRINT CHR$(147)
```

Con una POKE nella locazione 53265 si attiva la bit map. Nello stesso tempo si comunica al Commodore che la memoria di schermo inizia da 8192 in avanti pokando entro la locazione 53272 alla linea 10040.

Confrontando il listato della grafica a due colori troviamo una nuova POKE alla linea 10050 che attiva il bit 4 della locazione 53270 in questo modo:

```
POKE 53270, PEEK(53270) OR 16
```

Questa operazione abilita la memoria di schermo multicolore; attivando e disattivando quel bit men-



tre si abilita il multicolore si possono avere alcuni divertenti effetti. Si cancella poi la memoria di schermo mettendo 0 in tutte le locazioni; questa operazione metterà tutti i bit a zero e tutti i pixel al colore di fondo.

Quando la bit map è stata pulita vengono inizializzati i colori 01, 10 e 11. Il colore che corrisponde al bit 01 è dato dai quattro bit superiori della locazione corrispondente nella memoria di schermo e il colore che corrisponde al bit 10 è dato dai quattro bit inferiori della locazione stessa. In BASIC si fa una POKE della memoria di schermo con il valore 65 (vedi linea 10100). Nel sistema binario il valore 65 è 00100001; se lo dividiamo in due gruppi di quattro bit ciascuno otteniamo 0010 e 0001, che sono i numeri decimali 2 e 1.

Il primo colore è rosso e ha il codice 2 o 0010; il secondo colore è bianco e ha il codice 1 o 0001.

```
1 REM *****
2 REM *
3 REM *      ALTA  RISOLUZIONE      *
4 REM *      MULTICOLORE           *
5 REM *
6 REM *****
READY.
19998 REM ALTA RISOLUZIONE MULTICOLORE
19999 REM INIZIALIZZAZIONE
20000 PRINT CHR$(147); REM PULISCE LO SCH
ERMO
20010 GOSUB 21000: REM ATTIVA LE FUNZIONI
20020 POKE 53265, PEEK(53265) AND 239: RE
M PREPARA LO SCHERMO
20030 POKE 53265, PEEK(53265) OR 32: REM
ABILITA LA MAPPA VIDEO
20040 POKE 53272, (PEEK(53272) AND 240)
OR 8: REM PREPARA LA MEMORIA CARATTERI
20050 POKE 53270, PEEK(53270) OR 16: REM
ATTIVA IL MULTICOLORE
20060 FOR I=8192 TO 16192
20070 POKE I,0: REM PULISCE QUESTA ZONA
DI MEMORIA
20080 NEXT I
20090 FOR I=1024 TO 2023
20100 POKE I,65: REM ROSSO=1 BIANCO=2
20110 POKE 54272+I, 6: REM BLU=3
20120 NEXT I
20130 POKE 53261, 7: REM SFONDO GIALLO
20140 POKE 53265, PEEK(53265) OR 16: REM
SCHERMO PRONTO
20150 RETURN
20999 FUNZIONI
21000 DEF FNCO(Z) = 8192 + 320*FNCH(Y) +
8*FNCH(X) + Y - 8*FNCH(Y)
21010 DEF FNCH(Z) = INT(Z/8)
21020 DEF FNBI(Z) = INT((7 + FNCH(Z)*8 -
Z)/2)
21030 RETURN
21999 REM SCELTA DELLA LINEA
22000 IF ABS(LX-NX) >= ABS(LY-NY) THEN G
OSUB 23000: REM X FISSO
22010 IF ABS(LX-NX) < ABS(LY-NY) THEN G
OSUB 24000: REM Y FISSO
22020 RETURN
22999 REM X FISSO
23000 S=0: IF LX-NX < 0 THEN S=(LY-NY)/
(LX-NX): REM GRADIENTE
23010 FOR X=INT(LX+.5) TO INT(NX+.5) STE
P SGN(NX-LX): REM X FISSO
23020 Y=INT((X-LX)*S+LY+.5): REM DERIVAT
A DI Y
23030 BI=CR*(4+FNBI(X))
23040 BM=3*(4+FNBI(X))
23050 P=FNCO(0)
23060 IF P>8191 AND P<16192 THEN POKE P,
(PEEK(P) AND (255-BM)) OR BI
23070 NEXT X
23080 RETURN
23999 REM Y FISSO
```



```

24888 S=0: IF LY-NY < 0 THEN S=(LY-NX)/(
(LY-NY)
24810 FOR Y=INT(LY+.5) TO INT(NY+.5) STE
P SGN(NY-LY)
24820 X=INT((Y-LY)*S+LX+.5)
24830 BI=CR*(4+FNBI(X))
24840 BM=3*(4+FNBI(X))
24850 P=FNCO(B)
24860 IF P>8191 AND P<16192 THEN POKE P,
(PEEK(P) AND (255-BM)) OR BI
24870 NEXT Y
24880 RETURN

```

READY.

Perciò i pixel quando sono attivati possono essere rossi o bianchi, più un altro colore che è quello dato dal colore in memoria (linea 10110) che nel nostro caso è 6 e corrisponde al codice colore del blu. I pixel in primo piano possono essere quindi rossi, bianchi o blu. Lo sfondo sul quale i colori sono tracciati è dato dalla POKE alla locazione 53281 (linea 20130). Questa POKE attiva il colore giallo di fondo e corrisponde al codice colore 7.

Adesso si può cominciare a disegnare le linee, chiamando la subroutine 22000 come per il sistema a due colori. Le funzioni sono riunite nella subroutine 21000; la sola funzione diversa è FNBI(Z). Quando si lavora con coppie di bit alla volta, come 0,1; 2,3; 4,5 e 6,7, non si può modificare un singolo bit e dato che la scala degli assi X e Y è rimasta inalterata, le altre funzioni sono ancora valide. Questo discorso non vale per la vecchia FNBI(Z) che dava la posizione del bit. La nuova FNBI prende la posizione del bit, la divide per 2 e annulla la parte decimale del risultato, localizzando in questo modo una coppia di bit da 0 a 3.

La routine 23000 traccia una linea retta. Prende l'asse X come fisso e da ciò deriva il valore di Y. Si segue lo stesso procedimento usato per l'equivalente routine bicolore ad alta risoluzione, finché non si arriva alla linea 23030, dove appare chiaro che non si stanno attivando soltanto singoli bit.

Per esempio 00110001 è formato da quattro coppie di bit. La coppia bit 3 è 00, la coppia bit 2 è 11, la coppia bit 1 è 00 e la coppia bit 0 è 01.

Supponiamo di voler cambiare la coppia bit 0 con 10. Se si fa un OR con 2, il binario 00000010 si ottiene 00110011 e non 00110010 come si sarebbe voluto, perché 01 OR 10 dà 11. Per cambiare i bit nel campione desiderato si deve fare 01 AND 00 OR 10 che dà allora 10. Per poter fare ciò si usano 2 numeri binari BM e BI ricavati nel seguente modo: BM è quel numero binario formato da 2 bit, ciascuno uguale a 1, nella posizione corrispondente alla coppia bit da modificare; BI è complemento del numero binario voluto. Per esempio se si prende in esame la terza coppia di bit, 4 e 5, in binario 0011000, in decimale 48 o $3 \cdot 412$, il numero binario BI sarà 11001111 o 207, che si ottiene sottraendo 48 da 255.

Il sistema multicolore è facile da usare, basta dare i valori LX, LY, e NX, NY, ed il valore per CR compreso fra 1 e 3: dove LX e LY sono i valori di partenza delle coordinate NX e NY i valori finali e CR il colore della linea. Con un po' di pazienza sarà possibile creare effetti visivi complessi anche se il procedimento è lento; eliminando il ciclo a linea 10060 - 10080 si possono tracciare più linee e formare dei disegni.

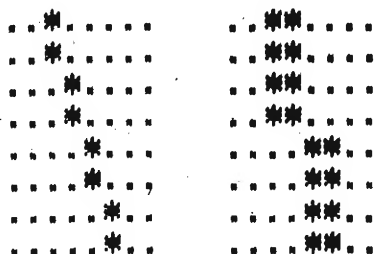
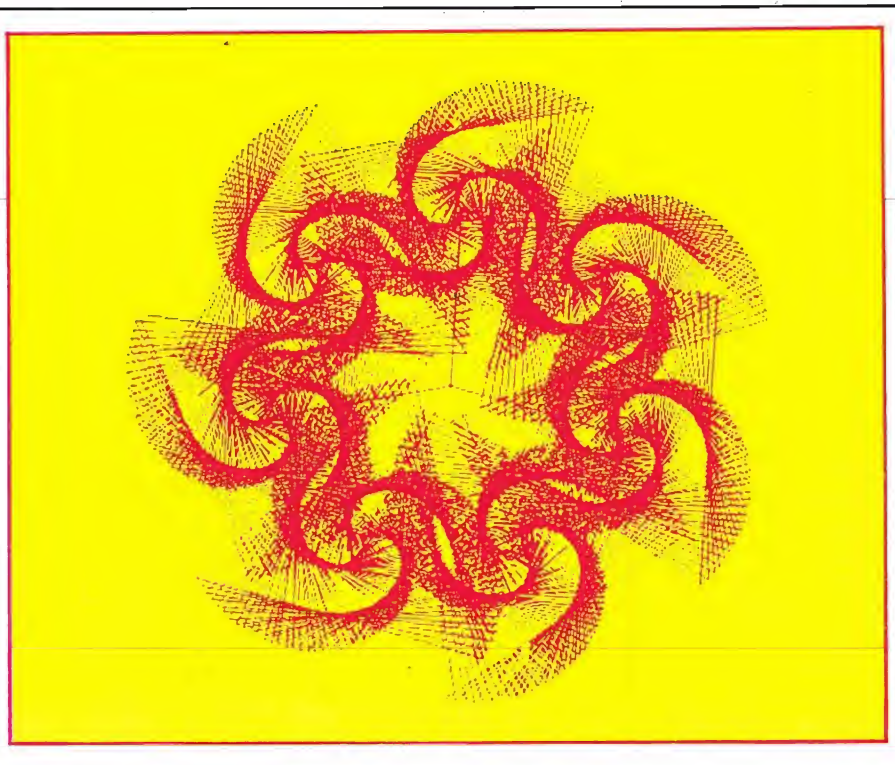


Figura 1 Figura 2

Un punto significa 0,
un asterisco significa 1.



POINT ROUTINE

Una deficienza del Commodore è che non ha comandi BASIC per disegnare punti di risoluzione diverse. Il primo listato mette il codice macchina alla locazione 49152 nei 4 K RAM disponibili. Una volta che il comando è abilitato, il programma può essere cancellato con una NEW; infatti, come già detto, il codice è memorizzato nei primi 300 byte della RAM a locazione 49152 e non può essere usato dal BASIC del calcolatore. La prossima cosa da fare è capire come opera il comando: per disegnare esso usa quadrati grafici e il normale set di caratteri; quindi è possibile visualizzare contemporaneamente testi e grafi. Tutti i calcoli sono svolti dal linguaggio macchina e quindi l'uso del comando è molto semplice. Per avere i dati la routine usa tre variabili X%, Y% e C%: in questo modo non sono necessarie POKE; l'unico svantaggio è, che queste devono essere definite nell'ordine esatto e prima di ogni altra, come si può vedere dall'esempio (DIAGRAMMA). X% e Y% danno la posizione del Pixel a partire dall'angolo in alto a sinistra dello schermo. Non preoccupatevi se la posizione del Pixel è al di là degli angoli dello schermo perché il comando ignora questo punto.

C% è la variabile più versatile del comando: i primi 4 bit, che variano da 0 a 15, danno il colore del punto disegnato, ed il quarto bit, attivato aggiungendo 16 al numero del colore, dà un OR esclusivo caratteristico.

Quest'ultimo fa sì che, qualora si voglia disegnare un punto in un qualsiasi posto, se nel medesimo punto non vi era stato disegnato niente, il comando viene effettuato; se, al contrario, lo stesso punto era già stato disegnato, il comando lo cancella, sostituendolo con un spazio vuoto. Ciò è molto utile per correggere i vostri disegni, senza dover modificare le variabili, semplicemente usando una piccola parte del programma. Questo principio viene usato alla linea 330 del programma dimostrativo dove, cambiando Y%, una colonna di punti può essere disegnata ad un passo di 50 punti al secondo.

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM *          POINT ROUTINE
4 REM *
5 REM *****
10 FORN=8TO214
20 READA:POKE49152+N,A
30 NEXTN
40 FORN=8TO15
50 READA:POKE49488+N,A
60 NEXTN
70 POKE768,75:POKE761,6:POKE762,192
80 DATA160,2,177,45,201,240,1,96,200
90 DATA177,45,141,52,3,56,233,98
100 DATA144,2,24,96,198,5,177,45
110 DATA201,240,1,96,200,177,45
120 DATA141,52,3,56,233,58
130 DATA144,2,24,96,198,17,177,45
140 DATA141,54,3,41,16,141,53,3
150 DATA173,52,3,24,74,24,141,56,3,10
160 DATA24,141,57,3,173,52,3,53
170 DATA237,57,3,24,141,60,3,173,53,3
180 DATA24,74,24,141,58,3,10,24
190 DATA141,58,3,173,53,3,56,237,55,3
200 DATA24,10,24,141,61,3,24,169,60,3
210 DATA24,165,169,1,192,240,6,24,10
220 DATA24,186,192,,238,240,141,62,3
230 DATA169,4,186,252
240 DATA173,56,3,172,56,3,192,,240,10
250 DATA24,187,40,144,3,24,238,252,186
260 DATA192,,200,240,183,251,160
270 DATA177,251,217,,193,240,7,200
280 DATA192,16,200,240,160,,152
290 DATA172,55,3,192,,200,6,13,62,3
300 DATA24,144,3,77,62,3,168,185,193
310 DATA160,,145,251,165,252,24
320 DATA185,212,24,136,252,173,54,3
330 DATA145,251,96
340 DATA32,126,124,226,123,97,255,236
350 DATA186,127,225,251,98,252,254,160

READY.

```

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM *          DIAGRAMMA
4 REM *          DIMOSTRAZIONE
5 REM *
6 REM *****
10 XX=0:YX=0:CX=5
20 V=53248:DIMD(69):DIMG(69)
30 PRINT"U"
100 FORN=8TO69:READD(N):NEXT
110 M=0
120 FORN=8TO69
130 IFD(N)>MTHENM=D(N)
140 NEXTN

```



```

150 FORN=0T069
160 S(N)=58-INT(D(N)*45/M)
170 NEXTN
200 PRINT"DIAGRAMMA"
210 POKEV+32,0:POKEV+33,6
220 PRINTM:PRINT"OK"
230 FORN=8T021:PRINT"  " _J":NEXTN
240 PRINT"  " _J"
300 FORN=8T069
310 XX=N+10
320 IFS(N)=58THEN340
330 FORM=49T05(N)STEP-1:YX=M.SYS760:NEXT
  N
340 NEXTN
350 GETA#:IFA#=""THEN350
360 PRINT"Q"
470 END
500 DATA0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
510 DATA0,2,4,6,8,10,12,14,16,18,20
520 DATA0,10,22,28,24,17,31,8,6,32,52,
530 DATA0,1,2,3,5,6,7,9,11,13,15,17,20
540 DATA22,24,27,29,32,35,38,42,46,51
550 DATA1,1,10,10,7,8,7,6,5,4,3,2,1,0

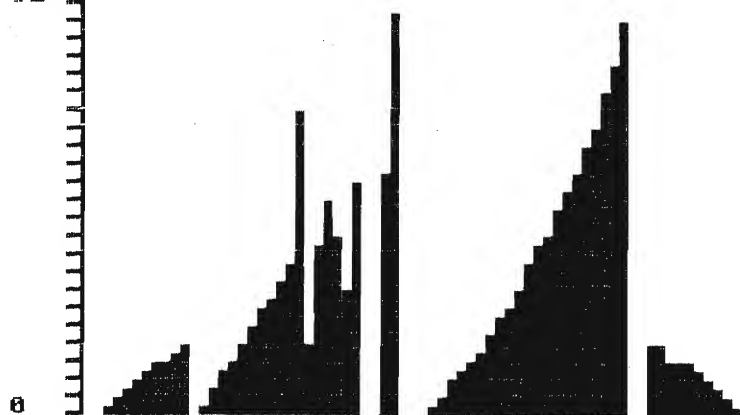
READY.

```

Un'altra interessante caratteristica è quella che dà il nome del comando. Il codice macchina è memorizzato alla locazione 49152 ed oltre, ma, mettendo un comando GOTO nel codice macchina alla locazione 760, il calcolatore richiede meno tempo per trovare l'indirizzo di partenza della routine, chiamando SYS 760 invece di 49152.

Il secondo listato (DIAGRAMMA DIMOSTRAZIONE) mostra l'uso del comando in maniera semplice e corretta. Esso contiene una piccola routine che disegna un diagramma usando le istruzioni DATA che si trovano da linea 500 in poi, facilmente adattabile a ricevere i dati anche dalla tastiera.

DIAGRAMMA
52



Il disegno è ottenuto usando il programma dimostrativo DIAGRAMMA che utilizza la POINT ROUTINE.

*A proposito
di Commodore*

CATALOGO

L'intento di questo programma è quello di dare all'utente, che usa il registratore per memorizzare programmi, uno strumento semplice e veloce per conoscere immediatamente quali, dove e quanti programmi sono registrati su una cassetta, evitando la noia di leggere l'intera directory del nastro: basterà scrivere il programma e memorizzarlo all'inizio di ogni cassetta, dopo naturalmente averlo fatto girare è aver segnalato al programma il nome ed il numero del contagiri del registratore di ogni record. Le successive variazioni che verranno fatte sulla cassetta, possono essere registrate anche sul catalogo e rimemorizzate insieme allo stesso. Il programma gestisce automaticamente la memorizzazione su nastro. Ed ecco una breve spiegazione delle opzioni (anche se non sono strettamente necessarie data la semplicità del programma). Quando viene fatto partire CATALOGO esso presenta un menù con le seguenti 5 opzioni:

Opzione 1 - cerca un record nell'elenco in suo possesso (date le iniziali o l'intero nome del record richiesto); se non è presente scrivi un messaggio ed emette un segnale sonoro.

Opzione 2 - elenca tutti i record a catalogo; dopo ogni videata completa premere RETURN.

Opzione 3 - inserisce nuovi record, richiede il nome dello stesso e il numero del contagiri del registratore.

Opzione 4 - riscrive un record già esistente: è utile nel caso non siate convinti di quello che avete scritto. Il record viene cercato con l'opzione 1 e, quando lo ha trovato, chiede se è il record voluto, se no ritorna al menù. Quando le correzioni sono state apportate, il programma chiede l'OK; in caso ne-


```

1 REM *****
2 REM *
3 REM * CATALOGO *
4 REM *
5 REM *****
10 GOT0700
200 DATA1001
201 DATACATALOGO-----000
202 DATA*****
203 DATA*****
204 DATA*****
205 DATA*****
206 DATA*****
207 DATA*****
208 DATA*****
209 DATA*****
210 DATA*****
211 DATA*****
212 DATA*****
213 DATA*****
214 DATA*****
215 DATA*****
216 DATA*****
217 DATA*****
218 DATA*****
219 DATA*****
220 DATA*****
221 DATA*****
222 DATA*****
223 DATA*****
224 DATA*****
225 DATA*****
226 DATA*****
227 DATA*****
228 DATA*****
229 DATA*****
230 DATA*****
231 DATA*****
232 DATA*****
233 DATA*****
234 DATA*****
235 DATA*****
236 DATA*****
237 DATA*****
238 DATA*****
239 DATA*****
240 DATA*****
241 DATA*****
242 DATA*****
243 DATA*****
244 DATA*****
245 DATA*****
246 DATA*****
247 DATA*****
248 DATA*****
249 DATA*****
250 DATA*****
251 DATA*****
252 DATA*****
253 DATA*****
254 DATA*****
255 DATA*****
256 DATA*****
257 DATA*****
258 DATA*****
259 DATA*****
260 DATA*****
300 INPUT"PREMI RETURN";
D$:PRINT"U":RETURN

```

gativo ripete il procedimento altrimenti ritorna al menù principale.

Opzione 5 - fine. Se sono state effettuate correzioni o aggiunte il programma comanda di riavvolgere il nastro e memorizza poi se stesso.

In questo programma non ci sono opzioni per cancellare record. Ciò è fattibile chiamando il record da cancellare (opzione 3) e dando come nuovo nome l'asterisco (*), ma il numero dei record presenti non verrà aggiornato fintantoché non viene inserito un nuovo record. Ogni dato viene memorizzato in istruzioni DATA fittizie, nell'area programma. Questo fa sì che ogni nuova aggiunta non comporti l'aumento di spazio su nastro per il programma CATALOGO, che rimarrà inalterato sia esso carico di nominativi che vuoto. Le istruzioni DATA vengono lette fino a che non viene trovato un asterisco (record

```

310 IFPEEK(214)>19THENGOSUB300
320 RETURN
325 POKE54296,15:POKE54277,44:POKE54278,
160:POKE54275,6:POKE54274,9
326 POKE54273,15:POKE54272,162:POKE54276
,17:FORJ=0TO200:NEXT:POKE54276,0:RETURN
330 N=0:FORJ=1TOR:READF$:IFLEFT$(F$,1)="
*"THEN360
340 FORI=1TO19-LEN(S$)
345 IFMID$(F$,I,LEN(S$))=S$THENPRINTF$:G
OSUB310:N=N+1:IFC=4THENRETURN
350 NEXTI
360 NEXTJ:IF(C=1)AND(N>0)THENPRINT"FINE"
370 IFN=0THENPRINTTAB(4)"NESSUN RECORD"
:GOSUB325
380 RETURN
390 PRINT"U":INPUT"CHIAVE DI RICERCA":S$
:PRINT"U":TAB(4)"LISTO CERCANDO"
395 GOSUB330:GOSUB300:RETURN
400 PRINT"U":H$:FORI=1TOR:IFR=0THENRETUR
N
410 READF$:IFLEFT$(F$,1)="*"THEN430

```


vuoto); il numero di linea di queste istruzioni viene trovato con:

PEEK(63) + 256 * PEEK(64)

Questa informazione servirà per mettere il dato da memorizzare alla posizione giusta nelle istruzioni DATA del programma. Per questa ragione le linee 10 - 260 devono

essere scritte esattamente con il numero di linea ed il contenuto indicato. prima di far girare il programma, memorizzatelo.

per evitare che un possibile errore sia fatale.

Il programma è scritto per girare sul Commodore 64, ma apportan-

do le seguenti modifiche, girerà anche sul VIC-20:

La linea 326 va via.

le linee 325 e 705 diventano:
325 POKE36878,15:POKE36875,
225 FORJ=0TO200:NEXT:PO-
KE36878,0:RETURN
705 POKE 36879,223

Quella che segue è una semplice spiegazione del lavoro svolto dalle varie linee, più in ordine a come viene svolto che a come le linee appaiono sul listato.

Linee 700 - 735: cercano la partenza del BASIC e stampano il menù.

L'opzione viene richiesta alla linea 740 e ne viene testata la sua validità; la linea 750 sceglie la subroutine appropriata.

L'opzione di ricerca viene azionata alla linea 390 ma la maggior parte del lavoro viene svolto alle linee 330 - 380. La linea 330 legge l'istruzione DATA e cerca l'asterisco, il test per il controllo della stringa cercata viene fatto alla linea 340. La subroutine chiamata alla linea 310 controlla se lo schermo è completo: se sì, viene chiamata la subroutine 300 che sospende le operazioni fintantoché non viene premuto RETURN. La linea 360 scrive "FINE" quando la ricerca è terminata, la linea 370 stampa il messaggio "NESSUN RECORD" e attiva il segnale sonoro delle linee 325 - 326. Le linee 400 - 430 stampano tutti i record, testano se lo schermo è completo e aspettano, una volta finito di stampare la lista, un RETURN. Le linee 440 - 570 maneggiano i dati in ingresso: la linea 440 controlla le dimensioni della lista per vedere se vi è sufficiente spazio per un nuovo inserimento; le linee 450 - 490 accettano il dato inserito e lo preparano con il formato necessario per la memorizzazione con spazi e linee.

Questo controllo viene usato di nuovo nella fase di sostituzione e correzione. Il primo record vuoto viene trovato alle linee 500 - 520 e la linea 530 calcola l'indirizzo di partenza da cui cominciare le POKE dei dati di linea 540; le linee 560 - 570 fanno la stessa cosa per la prima istruzione DATA (linea 200), che è il numero di record + 1000. Le operazioni di svolgimento dell'opzione di correzione avvengono alle linee 580 - 620 ed usano gran parte delle altre routine. Le linee 630 - 640 fanno terminare le ope-

```

420 PRINTF$:GOSUB310
430 NEXT:GOSUB300:RETURN
440 PRINT" ";IFR>59THENPRINTTAB(4)"NON
C'E' SPAZIO";GOSUB325:FORI=1TO2000:NEXT
1:RETURN
450 P$="":INPUT"NOME PROGRAMMA",P$:IFLEN
(P$)>19ORP$=""THEN450
460 C$="":INPUT"CONTAGIRI REG.":C$:IFLEN
(C$)>30ORC$=""THEN460
470 IFLEN(P$)<19THENP$=P$+"-":GOTO470
480 IFLEN(C$)<3THENC$="0"+C$:GOTO480
490 P$=P$+C$:IFC=4THENRETURN
500 N=0:FORI=1TOR:READF$
510 IFLEFT$(F$,1)="*"THENN=1:GOTO530
520 NEXTI:IFN=0THENREADF$:R=R+1
530 L=PEEK(63)+PEEK(64)*256:A=S+48+(L-20
1)*28
540 FORI=ATO A+21:POKEI,ASC(MID$(P$,I+1-A
,1)):NEXTI
550 H=1:IFC=4THENRETURN
560 RESTORE:READF$:A=S+38:IFN=0THENF=F+1
570 F$=STR$(F):FORI=2TOLEN(F$):POKEA+I-2
,ASC(MID$(F$,I,1)):NEXTI:RETURN
580 PRINT" ";INPUT"CHIAVE DI RICERCA";S$
:GOSUB330:IFN=0THENFORI=1TO2000:NEXTI:RE
TURN
600 PRINT"VUOI RISCRIVERE QUESTO DATO":I
NPUT"S/N")D$:IFLEFT$(D$,1)<"S"THENRETUR
N
610 GOSUB450:PRINTP$:INPUT"O.K. S/N")D$
:IFLEFT$(D$,1)<"S"THEN610
620 GOSUB530:RETURN
630 IFH=0THENEND
640 INPUT"RIAVVOLGI IL NASTRO E PREMI RE
TURN";D$:SAVE"CATALOGO":END
700 RESTORE:READF$:R=F-1000:S=PEEK(43)+PE
EK(44)*256
701 H$="NOME PROG.          CONTAGIRI"
REGISTRATORE"
705 POKE53256,13:POKE53251,7:PRINT" "
710 PRINT" ";R,"RECORD MEMORIZZATI":PRIN
TAB-R;"SPAZIO RIMASTO"
715 PRINT"RICERCA RECORD          (1)"
720 PRINT"LISTA I RECORD          (2)"
725 PRINT"INSERISCE NUOVI RECORD  (3)"
730 PRINT"CORREGGE UN RECORD      (4)"
735 PRINT"FINE                     (5)"
740 PRINT" ";INPUT"OPZIONE";D$:C=VAL(
D$):IFC<1ORC>5THEN710
750 ONC GOSUB390,400,440,500,630:GOTO700

```

READY.


```

201 DATACATALOGO-----800
202 DATACRAZY KONG-----112
203 DATAGARDEN WAR-----301
204 DATARENUMBER-----336
205 DATAZOOM-----390
206 DATATANK ATTACK-----510
207 DATACOMPACTOR-----578
208 DATAQUANTIC WARRIORS---648
209 DATAGRAPHIX 64-----788
210 DATAALTA RISOLUZIONE---890
211 DATASPRITE-----958
212 DATA*****
213 DATA*****
214 DATA*****
215 DATA*****
216 DATA*****
217 DATA*****
218 DATA*****
219 DATA*****
220 DATA*****
    
```

razioni; se ci sono state aggiunte o variazioni la linea 640 stampa un messaggio in cui chiede di riavvolgere il nastro del registratore ed in seguito salva il programma. Le linee 5 - 260 devono essere scritte esattamente come nel listato. Le linee 202 - 260 consistono in 22 asterischi: quando il programma viene fatto girare, i vostri dati sui record verranno scritti in queste linee.

Esempio di come vengono memorizzati i programmi sul CATALOGO.

Provati per voi

CONDOMINI CBM 64

Casa produttrice
REBIT

Supporto e configurazione:
FLOPPY DISK CBM 64

Casa distributrice:
REBIT

Prezzo:
L. 120.000

VOLUMI TRATTABILI - Si può gestire:

- un condominio per volta
- massimo 120 condomini fra tutte le scale
- massimo 4 scale
- massimo 4 rate originarie
- massimo 2 rate straordinarie
- massimo 5 gruppi millesimali (fra generali e di scala)
- spese personali
- massimo 200 voci di spesa distinte

Il pacchetto comprende 4 programmi:

- INIZIOCOND

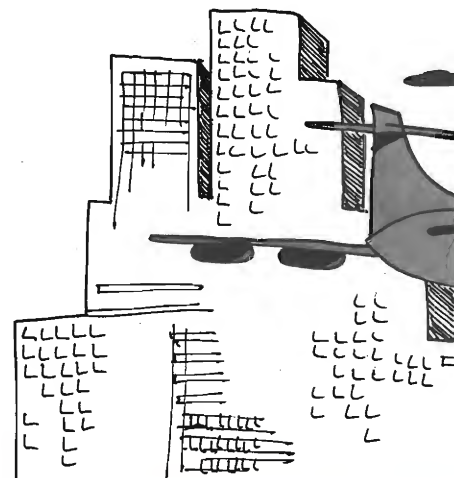
- COND
- CIRCOLARI
- CONGUAGLIO

Cosa fa questo programma? - Gestisce:

- Archivio dati condominio
- Archivio dati anagrafici condomini
- Dati preventivo
- Dati consuntivo
- Incasso rate ordinarie e straordinarie
- Pagamento spese
- Incasso spese personali
- Residuo anno precedente
- Rateizzazione spese ordinarie più 2 rate straordinarie
- Lettere per avvisi
- Lettere convocazione assemblee ordinarie e straordinarie
- Lettere avviso di pagamento e sollecito
- Preparazione disco per l'anno successivo.

Il pacchetto è corredato di un dettagliato manuale d'uso. Per ogni operazione che deve essere fatta. Vediamo in maniera molto sintetica come opera il programma. Il lavoro inizia caricando in memoria il programma INIZIOCOND che provvede a formattare il disco e a inizializzare tutti i file sequenziali che servono per gestire il condominio, preparando inoltre il file indice FIP ed il file CONDOMINIO di tipo USR. Questo

programma deve essere usato una sola volta all'inizio del lavoro per ogni condominio che si vuole preparare. Il programma impiega alcuni minuti per compiere il suo lavoro e alla fine chiede di caricare in memoria il programma COND, che è il vero corpo centrale della gestione del condominio. La prima cosa da fare, appena COND è stato caricato in memoria, è caricare i dati del condominio e dei rispettivi, condomini, che possono essere corretti e aggiornati in qualsiasi momento (ed è possibile avere i tabulati corredati dei dati del condominio e dei condomini). Una volta effettuati i vari controlli sui dati inseriti (QUADRATURA DEI GRUP-



PI MILLESIMALI ecc.). Possono essere caricate le spese preventivate, di cui si può avere come del resto per ogni tipo di spesa, il tabulato riassuntivo. Le spese preventivate vengono ripartite in gruppi millesimali e in rate per ogni condominio e viene stampato il prospetto. A questo punto le altre operazioni, come ad esempio l'inserimento delle spese effettuate sia ordinarie che straordinarie o Personali, oppure le entrate che derivano dai pagamenti delle varie rate, vengono svolte ogni volta che occorre dall'utente. Quando la gestione annuale del condominio è terminata viene emesso il prospetto del consuntivo spese, ripartito per gruppi millesimali e rate per condominio. Il programma circolare viene gestito automaticamente dal programma COND secondo le necessità dell'utente. Con CIRCOLARI si possono emettere avvisi di vario genere, dalla convocazione dell'assemblea ad avvisi di qualsiasi genere, oppure avvisi di scadenza e solleciti di pagamento di arretrati; avvisi e lettere possono essere mandati a tutti i condomini o a singole scale. Il programma CONGUAGLIO, che viene usato alla fine della gestione dopo il consuntivo, emette due tipi di prospetti: il primo riporta le spese pagate da ogni singolo condominio e quelle che avrebbe dovuto effettivamente pagare e ne dà la differenza in più o meno; il secondo prospetto riporta per ogni condominio le somme dovute per ogni voce (spese ordinarie, straordinarie ecc. arretrato). Inoltre con CONGUAGLIO si possono sempre riassegnare le voci che sono state cambiate dal lavoro di gestione del disco dati (spese fatte, previste, pa-

gate, ecc.); nel caso che qualche condomino non sia in regola con i pagamenti riporta la somma dovuta nel campo ARRETRATO che andrà ad influenzare la gestione dell'anno successivo.

Gestendo i programmi di questo pacchetto nella maniera migliore, utilizzando le funzioni ed i prospetti che si possono avere, la gestione del condominio diverrà una cosa semplice e molto veloce.

Vediamo adesso i campi disponibili per condominio e condomini:

CONDOMINIO

- Nome condominio
- Numero scale
- Città
- CAP
- Numero rate ordinarie
- Numero rate straordinarie
- Numero gruppi millesimali generali
- Primo gruppo millesimale generale
- Secondo gruppo millesimale generale
- Terzo gruppo millesimale generale
- Quarto gruppo millesimale generale
- Quinto gruppo millesimale generale
- Indirizzo scala A
- Numero appartamenti scala A
- Numero gruppi millesimali scala A
- Primo gruppo millesimali scala A
- Secondo gruppo millesimali scala A
- Terzo gruppo millesimali scala A
- Quarto gruppo millesimali scala A
- Ripetizione dati scala A per scale B, C e D se presenti.

CONDOMINO

- Cognome
- Nome
- Gruppi millesimali A
- Gruppi millesimali B
- Gruppi millesimali C
- Gruppi millesimali D
- Gruppi millesimali E
- Abitanti
- Arretrato
- Categoria
- Proprietario/Affittuario
- Tipo
- Scala
- Piano
- Numero appartamento
- Annotazioni

Sono presenti anche i seguenti campi, che però non vengono richiesti all'utente, ma vengono modificati durante la gestione del condominio:

- Rata 1 preventivata
- Rata 2 preventivata
- Rata 3 preventivata
- Rata 4 preventivata
- Rata 1 pagata
- Rata 2 pagata
- Rata 3 pagata
- Rata 4 pagata
- Rata straordinaria 1 preventivata
- Rata straordinaria 2 preventivata
- Spese personali preventivate
- Rata straordinaria 1 pagata
- Rata straordinaria 2 pagata
- Spese personali pagate
- Numero rate ordinarie scadute
- Numero rate straordinarie scadute.

SUPERCALCOLATRICE

Casa produttrice
COMMODORE

Supporto e configurazione:
VIC 20 16 K

Casa distributrice:
COMMODORE

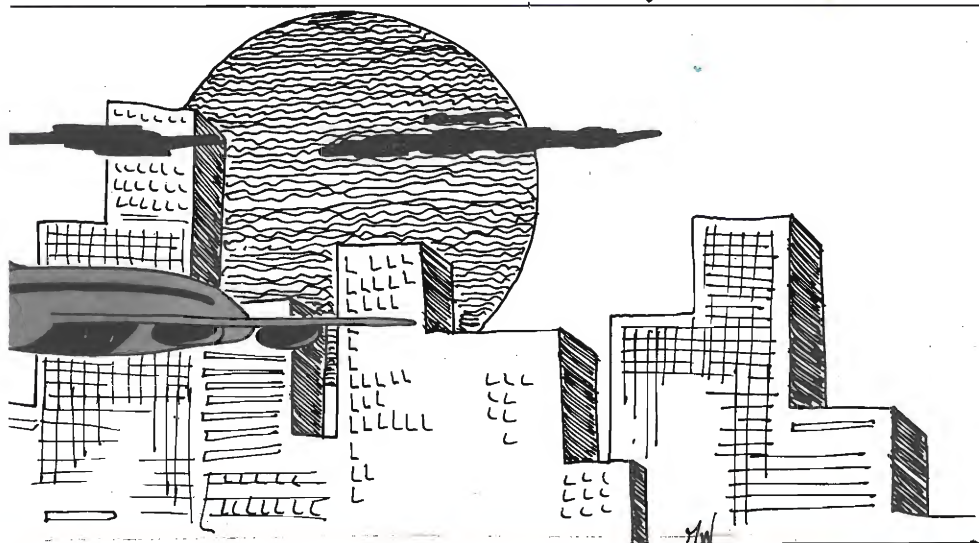
Prezzo:
L. 42.000

Il programma Supercalcolatrice, trasforma il VIC-20, in una macchina per fare conti, dotata delle principali funzioni matematiche, e di una serie di registri nei quali memorizzare i dati.

Sul video appaiono il registro X e il registro Y (nei quali vanno inseriti i termini delle operazioni), e di seguito gli altri registri, nei quali si possono memorizzare i dati.

La procedura d'uso è molto semplice.

Si inserisce un numero, che va a porsi nel registro X; successiva-



mente si inserisce l'altro termine all'operazione, che va anch'esso a porsi nel registro X.

Il numero che era in questo registro si sposta nel registro Y, e si hanno così i due numeri sui quali è possibile eseguire le diverse operazioni.

Ad esempio premendo il tasto "+", si ottiene la somma fra i due numeri, e tale somma viene visualizzata nel registro risultati.

È possibile eseguire in successione una serie di operazioni sui numeri contenuti nei registri X e Y, che rimangono invariati.

Quello che varia è ovviamente il risultato.

Le operazioni eseguibili sono: somma, differenza, moltiplicazione, divisione, elevamento a potenza (X elevato a Y), % (calcola la percentuale X di Y), Logaritmo in base 10 di X, LGN logaritmo naturale di X, LOGY logaritmo; in base Y di X.

Inoltre 1/X, INT X, FAT fattoriale di X, SIN, COS, e TAN di X, e risoluzione delle equazioni di primo e secondo grado.

Gli angoli possono essere espressi in radianti oppure in gradi.

Ovviamente deve essere possibile anche effettuare delle operazioni sui registri, al fine di realizzare delle operazioni complesse, che comportano la concatenazione di operazioni più semplici.

È infatti ad esempio possibile, modificare il segno dei numeri contenuti in uno dei registri, o scambiare fra loro il contenuto di X e Y, o ancora sistemare in X o Y, il contenuto del risultato.

Il risultato, attribuito a X e Y, per essere sottoposto ad operazioni, può essere sistemato anche nei registri A-P.

Su questi registri è possibile effettuare operazioni molto semplici quali la somma algebrica.

Si può anche inserire un nome o un numero direttamente in uno di questi registri o spostare il contenuto di uno e metterlo in un altro.

Questa serie di operazioni consente di eseguire calcoli complessi, anche se ovviamente per fare questo si deve avere una certa pratica, soprattutto nella manipolazione dei registri.

In pratica il programma emula una calcolatrice scientifica non programmabile con il vantaggio che sul computer si hanno visualizzati contemporaneamente tutti i dati che intervengono nella composizione del problema. ■

BEWITCHED

Casa produttrice
IMAGINE

Supporto e configurazione
CASSETTA VIC 20

Casa distributrice
REBIT
Prezzo L. 15.000



Il maligno mago Mordread, approfittando di un vostro momento di distrazione, vi ha gettati nel labirinto sotterraneo, presidiato dai fantasmi, del suo oscuro castello. Ma non è tutto.

Vi ha anche trasformati in una chiave magica, destinata a vagare per l'eternità nel labirinto sotterraneo, mentre lui costringe alla schiavitù tutti gli uomini liberi del mondo "superiore".

Tuttavia a voi resta una possibilità, seppure piccola. Potete cercare di aprire tutte le porte del labirinto, una a una, e fuggire verso la libertà, per cercare, col vostro potere, di aiutare gli uomini liberi nella lotta contro il maligno Mordread.

All'inizio di ogni partita compare sullo schermo questo scenario. Il labirinto di mattoni occupa tutto lo schermo, ed è diviso in tre sezioni, collegate tra loro da quattro sets di porte colorate.

In alto, al centro dello schermo, ci siete voi, sotto le sembianze di una chiave nera. Al livello immediata-

mente sottostante al vostro stanno quattro chiavi-simboli, ognuno del colore di uno dei sets di porte. Facendo passare la vostra chiave attraverso uno di questi simboli, essa si tinge dello stesso colore. I quattro colori sono blu, turchese, rosso e verde. Una volta colorata la vostra chiave, siete liberi di aprire le porte dello stesso colore.

Le porte possono rivelare due cose: un muro, e in questo caso si deve tornare indietro, oppure un passaggio, che consente di proseguire, verso il basso, nel labirinto.

Per ogni settore del labirinto, che va percorso dall'alto verso il basso, ci sono 4 porte, una per colore. Ma soltanto una rivela un passaggio. Le altre nascondono un muro.

Per cui una volta trovato il passaggio giusto di ogni livello è inutile andare ad aprire le altre porte. Le 4 chiavi-simboli con cui si tinge la propria chiave sono disposte in senso simmetricamente opposto alle porte. Mi spiego meglio.

Le porte sono sempre in questo ordine, da sinistra verso destra: blu, turchese, rossa e verde.

Invece le chiavi-simboli sono, da sinistra a destra, rossa, verde, blu e turchese.

Ciò aumenta un poco la difficoltà, perché più a lungo è il tragitto da ogni chiave-simbolo alla porta corrispondente, più è probabile incappare in un fantasma.

Ogni volta che la vostra chiave tocca un fantasma, perdete una vita. All'inizio della partita si dispone di 5 vite. Il punteggio, il numero di vite rimaste e il livello di gioco in corso, appaiono, nell'ordine, in alto, sopra il capo di gioco.

I fantasmi all'inizio sono 6, ma ogni volta che acedete ad un nuovo settore, dal 4° in poi (cioè esclusi i primi tre che formano lo schermo con cui comincia la partita) se ne aggiungono altri 6! I fantasmi vagano a caso per lo schermo, non inseguono necessariamente la vostra chiave, ma sono molto veloci.

A dire il vero la vostra chiave è più veloce, ma girare con destrezza per i meandri del labirinto è molto difficile, perché i passaggi sono stretti. I settori sono costruiti tutti allo stesso modo.

Ciò che cambia di partita in partita e di settore in settore, è la dislocazione dei passaggi che permettono di passare al settore successivo. Ricordate, ogni settore, separato dal successivo da quattro porte, ha un

solo passaggio che permette di proseguire nel settore sottostante.

Quando si passa attraverso il passaggio dell'ultimo settore inferiore, lo schermo slitta di un settore rivelando la nuova sezione. La cosa difficile è che più si va verso il basso, scoprendo nuovi settori, più diventa problematico ritornare in alto a colorare la chiave del colore voluto. Ciò almeno finché una nuova sezione non riveli nuovamente le chiavi-simbolo.

Si passa così al secondo livello.

Le porte devono essere sempre aperte dall'alto, mentre nelle chiavi-simbolo si può entrare da entrambi i lati. Le chiavi-simbolo, tra l'altro, sono l'unico posto dove potete fermare la vostra chiave per riposare un attimo, perché i fantasmi non possono attraversarle.

Bewitched è senz'altro un ottimo gioco. Prima di tutto è molto originale. Poi ha una grafica davvero ottima.

Non si vede niente di spettacolare ma tutto è molto ben definito.

Durante la fase di caricamento del programma, il "loading", viene chiesto se si vuole anche la musica.

Si può quindi essere accompagnati da una musicchetta durante lo svolgimento del gioco.

Si può giocare sia con il joystick che con la tastiera.

In questo caso si usano i tasti "e" per andare a sinistra e a destra; i tasti "Q" e "A" per andare in alto e in basso (contrariamente a quello che dicono le istruzioni del gioco).



PRESENTAZIONE DEL CODICE MACCHINA PER IL COMMODORE 64

Originale inglese
INTRODUCING COMMODORE 64
MACHINE CODE

Autore
Jan Sinclair

Casa Editrice
GRANADA PUBLISHING
Prezzo da definirsi

Molti operatori di computer si accontentano di programmare in BA-

SIC per tutta la loro vita di computerizzazione. Un'altra buona percentuale è ansiosa di scoprire nuove cose sulla computerizzazione e sul proprio computer, più di quelle derivabili dall'uso del BASIC.

Ben pochi, tuttavia fanno tanti progressi da giungere all'uso del codice macchina, che viceversa autorizza un controllo tanto più esteso sul computer. La ragione di questa situazione è che moltissimi libri che trattano della programmazione in codice macchina partono dal presupposto che il lettore abbia già familiarità con le idee e i termini di questo tipo di programmazione. Per di più, molti di questi libri trattano la programmazione in codice macchina come se fosse uno studio a sé, lasciando poche indicazioni al lettore su come applicare questo codice al proprio computer.

Due sono le ambizioni di questo libro. La prima è presentare a tutti i possessori di Commodore 64 alcuni dettagli del funzionamento della macchina, conoscendo i quali la programmazione risulta più efficace, senza neppure esplorare il codice macchina. La seconda è presentare i metodi della programmazione in codice macchina in maniera elementare.

È bene sottolineare la parola "presentare": non esiste libro in grado di esaurire da solo l'argomento codice macchina, neppure per un singolo computer. Tutt'al più, può darvi l'avvio: ciò significa che la lettura di questo libro vi darà la capacità di scrivere brevi routines in codice macchina, di comprendere quelle routines che si pubblicano sulle riviste del settore, e più in generale di fare un uso più completo del Commodore 64. Significa anche che potrete leggere libri molto più difficili sull'argomento, ed acquisire maggiore padronanza di questo affasci-

nante soggetto.

Capire il sistema di funzionamento del Commodore 64 e riuscire a lavorare in codice macchina: questi sono i due segreti per far sì che un mondo interamente nuovo di computerizzazione si apra a voi.

È per questo motivo che la maggior parte dei giochi più spettacolari è scritta in codice macchina; e scoprirete anche che molti programmi scritti principalmente in BASIC incorporano pezzi di codice macchina, per sfruttarne la maggiore velocità e migliore controllo del computer.

DIY ROBOTICA E SENSORI

Originale inglese
DIY ROBOTICS AND SENSORS

Autore
John Billingsley

Casa Editrice
SUNSHINE
Prezzo L. 23.500

**INTRODUCING
COMMODORE 64
MACHINE CODE**
*How to get more speed
and power!*

C=64

162 255 160 100 136
208 253 202 200 248

IAN SINCLAIR

**DIY robotics
and sensors**
on the commodore computer
practical projects for control application

john billingsley



Quali fortunati possessori di un microcomputer Commodore, avete a disposizione più potenza di computerizzazione di quanta ne avesse la stessa Università di Cambridge nel 1953. Avrete senza dubbio già fatto giochi a non finire, scritto programmi vostri, ed esplorato molti dei misteri della macchina. E ora?

Fino ad oggi, la vostra macchina è dipesa dagli ingressi digitati per le sue operazioni - numeri sui quali eseguire calcoli o battute di tasto per guidare le manovre di gioco. Perché non lasciarle ora acquisire dei dati da sola? Perché non aggiungere qualche nuovo "muscolo" alla forma dei motori e relè è, tanto da farle rispondere al mondo esterno? Un mondo di nuove possibilità si apre a questo punto, ad iniziare da "turtles" e robots, e per finire solo ai confini della fantasia.

Si pone poi ottenendo grossi risultati anche senza una conoscenza tecnica molto approfondita della struttura di un computer, pur se è auspicabile che si possano apprendere almeno i principali fondamentali, procedendo via via nella lettura. Ogni nuovo termine usato è messo tra virgolette, e si cerca di darvi una spiegazione. Qui e là, le virgolette servono anche a certi "modi di dire", per i quali non è necessario un chiarimento.

Come interfacciare un joystick costruito artigianalmente, un motore a passo, un robot al computer Commodore? Come scrivere il software per il comando del motore a passo, come usare software e pochi soldi di componenti per ottenere un'uscita per il controllo analogico?

Passo a passo, le istruzioni vi insegnano a costruire innumerevoli congegni; al tempo stesso, vi formerete una conoscenza dei principi dell'entrata ed uscita, sia digitale che analogica.

Pur essendo stato professore a Cambridge per otto anni, John Billingsley si avvicina all'ingegneria da un punto di vista eminentemente pratico. I suoi progetti commerciali vanno dai piloti automatici e dai sistemi computerizzati per ospedali a cronometri da cucina ad un chip solo, a misuratori degli aumenti di umidità.

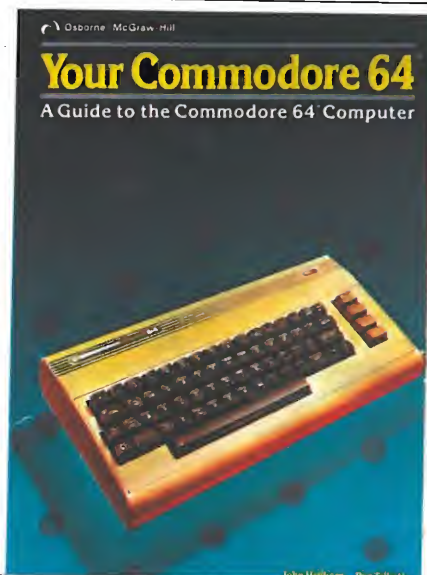
È membro di varie commissioni IEE, guida un team di ricerca sulla robotica, ed è molto noto in veste di organizzatore del concorso Euro-mouse Maze.

IL VOSTRO COMMODORE 64: UNA GUIDA AL COMPUTER COMMODORE 64

Originale inglese
YOUR COMMODORE 64: A GUIDE TO THE COMMODORE 64 COMPUTER

Autore
John Heilborn e Ran Talbott

Casa Editrice
OSBORNE
McGRAW HILL
Prezzo L. 36.000



Il Commodore 64 appartiene ad una nuova generazione di computer: nonostante il prezzo contenuto e le dimensioni molto ridotte, contiene più caratteristiche di quante ne avessero, solo fino a pochi anni addietro, computer molto più grandi e costosi.

Se volete risolvere problemi di matematica, il C-64 lo può fare al posto vostro; se dovete scrivere lettere o circolari, il C-64 farà tutto il vostro lavoro, rapidamente e con il minimo di sforzo.

Oltre a tutte queste funzioni, però, comuni del resto alla maggior parte dei computer, il C-64 offre anche testo e grafica a colori.

Inoltre, il C-64 è capace di produrre tonalità entro un campo di nove ottave: le si può combinare per imitare qualunque tipo di suono, dal tamburellare della pioggia al rombo di cannone.

Il primo capitolo spiega come disfare dalla confezione e montare il C-64 e relativi accessori; contiene anche la descrizione di tutti i comandi della macchina, dai connettori alle funzioni della tastiera.

Il secondo capitolo è la guida al C-64 screen editor, e fornisce anche la spiegazione dei due diversi modi di funzionamento del C-64: modo immediato e modo programmato. Il tutto è seguito da un'introduzione al Datasheet, alla 1541 disk drive ed alla stampatrice 1525.

Il terzo capitolo inizia alla programmazione: tratta di tutte le istruzioni BASIC, oltre che dai vari concetti di anello, diramazione, Boolean operators, virgola mobile contro numeri interi, e numerazione scientifica. Il capitolo descrive anche i vari tipi di variabili e la costruzione di insiemi.

Programmazione BASIC a livello progredito è il tema del quarto capitolo: insegna le applicazioni pratiche per i concetti esposti al capitolo precedente. Si impara a scrivere programmi screen display, ad includere nei programmi, quali comandi, il movimento del cursore e le variabili string, oltre a sviluppare programmi I/O intensivi, facili da usare e richiedenti una notevole immissione di dati. Questo capitolo tratta anche dell'orologio in tempo reale del C-64 e del generatore di numeri casuali.

Il quinto capitolo è un corso preventivo riguardante i "game controllers": indica l'uso della tastiera in qualità di "game controller" e come scrivere programmi che accadono al joystick o paddle controller.

Il sesto capitolo concerne la grafica: chiarisce il funzionamento del video display, la produzione dei colori e l'immissione di caratteri sullo schermo. Si apprendono le tecniche per l'animazione delle immagini e per la produzione di grafici ad alta risoluzione facendo uso del BASIC.

Il settimo capitolo parla della generazione dell'audio sul C-64, compresi i registri sonori della macchina, le componenti del suono, ed i modi per utilizzarli. Si impara a programmare musica nel C-64 e a memorizzarla per il riascolto.

L'ottavo capitolo spiega il funzionamento dei più importanti periferici del C-64: il Datasheet, la 1541 disk drive e la stampatrice 1525. Contiene anche un'esposizione completa sulla creazione di archivi di dati, sulla memorizzazione di programmi e sull'azionamento di high-level disk, oltre a trattare di tutti i comandi della stampante, compresi i caratteri a larghezza doppia, della stampa al contrario e dei grafici ad alta risoluzione.



STORIA D'AMORE PER UN COMPUTER HELP! HELP! HELP!

Spett.le Redazione sono una giovane studentessa (matricola) di Informatica che, a causa di una passione amorosa per il computer, ha "costretto" i suoi genitori a farselo regalare. La scelta purtroppo, condizionata forse dalla pubblicità, è stata fatta sul Commodore VIC 20: Vogliamo incominciare Così!

Se il buongiorno si vede dal mattino, devo ammettere che la "cotta" che mi ero presa per il mio VIC 20, è finita sin dal primo giorno.

Infatti, non appena ho portato l'interruttore da OFF a ON, sono cominciati i primi guai: il computer non dava segni di vita. Cercavo di ripetere le normali operazioni di collegamento, ma il risultato finale era sempre il medesimo: nulla! A questo punto con il mio computer (morto) sottobraccio, mi rivolgo al negozio dove l'avevo acquistato (il titolare è un mio parente). Rapido scambio a brevi mani (con un sorriso un po' forzato da mio zio) e riparto di nuovo felice verso casa, senza chiedermi il motivo per cui il primo amore era fallito. Quando finalmente mi ritrovo nuovamente di fronte al mio computer, ricomincia a manipolare cavi, cavetti, registratore, alimentatore fin quando arriva il momento cruciale: "premere il tasto OFF/ON...breve attesa e...Habemus Papam, esclamo con gioia e finalmente comincio a provare le sensazioni di una tastiera. A questo punto coinvolgo i miei inconsapevoli genitori per mostrare loro il mio primo programma; dopo circa mezz'ora: il disastro!! Sul televisore non appariva nessuna immagine. È inutile dirvi che sono di nuovo ritornata da mio zio che poverino, mi ha fatto la seconda sostituzione. Ma anche questa ennesima avventura mi ha provocato uno shock terribile.

A questo punto sono disperata in quanto i guai non ancora risolti sono nati perché una volta era colpa dell'alimentatore, la seconda era il modulatore, la terza volta la colpa era della linea di uscita del registratore dedicato. Inoltre, ho dovuto constatare che, alcuni miei amici, anche loro possessori di VIC, hanno avuto gli stessi inconvenienti. Ma è mai possibile che questi "benedetti" Commodore VIC 20 siano così fragili? Vi prego di lanciare questo messaggio di help attraverso la vostra rivista perché, se l'informazione è democrazia, voi che siete sempre in prima linea, avete il dovere di difenderla.

Questo SOS sta partendo verso tutte le scrivanie delle riviste di settore, spero in una vostra risposta unitaria: l'unione fa la forza! Grazie.

Nadia Di Benedetto - Monza (MI)

Come abbiamo avuto modo di specificare già altre volte in questa stessa rubrica, il VIC 20 è purtroppo un computer "fragile" come lei dichiara. E infatti soggetto a guasti ricorrenti per lo più dovuti al sottodimensionamento di alcuni componenti oppure a tarature particolarmente critiche effettuate in modo troppo superficiale. L'alimentatore (più propriamente il trasformatore di alimentazione), dopo qualche ora di funzionamento ininterrotto, diventa una vera e propria stufetta ed il suo avvolgimento primario (è difficile che il fusibile salti) il suo elemento riscaldante. Anche il modulatore è fuori di guai in quanto, per il semplice fatto di essere incasellato come unità separata, è sottoposto a spostamenti e sollecitazioni che possono portare all'interruzione interna del cavetto con le conseguenze che lei ben sa. Le consigliamo di rivolgersi a qualche conoscente che abbia le mani in pasta, oppure ad un laboratorio specializzato per far modificare efficacemente, o sostituire, le due parti sopra descritte. Sono così riusciti ad avere la tranquillità necessaria a battere o a far girare i programmi che più le aggradano.

DOPPIO LISTINO PREZZI

Desidero portare a conoscenza della Società distributrice in Italia del Commodore Computer che nella mia città si sta consumando in danno degli acquirenti del Commodore una galoppante truffa di notevoli proporzioni con il "gioco" del doppio (e forse triplo) listino prezzi, che a dire dei diversi rivenditori è distribuito dalla stessa Società come è possibile leggere in calce della pubblicazione.

Pertanto un acquirente può trovarsi di fronte a vendite differenziate e tutte con la presunta correttezza commerciale autorizzata. Infatti, presso la ditta Cavallo di via Anfiteatro 28, in Taranto, il Commodore 64 è dato al prezzo di L. 620.000 più IVA con la dotazione del registratore e il testo introduzione al basic; mentre presso la ditta C. Albano alla via Polibio, 37, in altro versante della città, lo stesso computer è dato nella confezione contenente soltanto la tastiera, al prezzo imposto, da altro listino, di L. 625.000 più IVA. Non poco distante, alla via Zara 73/77, la stessa confezione con sola tastiera è data in vendita reclamizzata al prezzo di L. 620.000, IVA compresa, per mancanza di registratori disponibili.

Il che mi ha portato a svolgere una mini indagine sulla evidente diversità nella vendita dello stesso articolo. E la ditta Cavallo di via Anfiteatro, con altre pubblicazioni di confronto, mi ha dimostrato che la sua vendita non è affatto di disturbo, ma risponde ad una corretta offerta della Commodore Italiana, così come si può rilevare da altre pubblicazioni presenti in edicola come "Sperimentare con l'Elettronica e il Computer" redatta dalla Jacopo Castelfranchi Editore di Cinisello Balsamo.

Ma al riguardo dirò di più. Sempre su uno dei listini, l'introduzione al Basic parte 1, è dato al prezzo di lire 50.000 più IVA, mentre su altre pubblicazioni e sul catalogo distribuito a febbraio 1984 dalla Rebit Computer Division of G.B.C., detta pubblicazione è offerta al prezzo di L. 29.000 IVA compresa. A questo punto ritengo ogni altra parola veramente inutile ed aggiuntiva di un dato di fatto evidente, chiaro nei dati accennati. Invece è urgente oltre che indispensabile fare chiarezza sulle direttive imposte dalla

Società distributrice in Italia del Commodore Computer e soprattutto sulla presenza dei dispositivi "Listino prezzi al pubblico", perché l'acquirente non subisca "legalmente" una truffa per aver scelto un negozio invece di un altro, posto in un punto diverso della città. Né ritengo ammissibile una così sfacciata discrezionalità nella rivendita del computer, nel qual caso si configurerebbe una ampia forbice tra costo reale e costo imposto; al di là di una corretta fluttuazione di mercato.

Mi pare doveroso dire che in assenza di chiarezza affiderò quanto in possesso al magistrato inquirente per una approfondita indagine giudiziaria.

Colgo l'occasione per porgere distinti cordiali saluti.

Alberto Lucente - Taranto

Questa lettera ci è stata mandata per conoscenza, e la pubblichiamo per pura informazione, senza nulla aggiungere né togliere, non avendo elementi per poterlo fare. Se la Commodore ci farà pervenire copia della risposta, offriamo anche ad essa imparziale ospitalità.

COMMODORE 64 MILANO CLUB

Spettabile Redazione dobbiamo farvi i nostri complimenti per la riuscita che sta avendo la vostra rivista, specie tra chi, come noi, possiede un Commodore 64 e cerca aiuto in edicola per imparare a programmare o per conoscere le potenzialità del proprio computer.

Siamo un gruppo di ragazzi, per la maggior parte universitari, che hanno deciso, all'inizio di quest'anno, di "fondare un club diverso".

Pur non avendo la pretesa di essere i migliori, armati di buona volontà e con a disposizione cervello ed onestà, abbiamo capito che potevamo aiutare gli altri possessori di un CBM 64 e noi stessi interessando una fitta rete di rapporti e di scambi basati sull'amicizia e non sulla speculazione, aggirando l'ostacolo "economico" con la contrattazione e la trattativa.

Anche se molti lo ignorano, la legge italiana protegge i "diritti d'autore", e in teoria dovrebbe punire tutti coloro che riproducono a scopo di lucro qualsiasi programma, dal gioco all'utilità.

È nostro proposito tutelare i nostri soci dalla smania di guadagno che sembra aver assalito numerosi "clubs" e privati, possessori di centinaia di programmi copiati dalle numerose software-house, proponendo lo scambio come unico mezzo per avere numerosi programmi senza nutrire salassi al portafoglio.

Ma i programmi che noi preferiamo sono quelli dei nostri soci, quelli, per intenderci, originali nel vero senso della parola, programmi che sono il frutto di ingegno e di necessità e forse proprio per questo, i più belli.

Il club sta avendo successo, specie tra i neofiti dell'informatica che stanno uscendo dal disorientamento iniziale che ha seguito l'immissione sul mercato del nostro amato CBM 64.

Vi saremo quindi immensamente grati se pubblicherete notizia del nostro Club in modo da incrementare il numero dei nostri soci.

C-64 Milano Club
c/o Claudio Ceroni
Via Sorrento, 24 - 20153 Milano

ANTENNE E ROTORI

ANTENNE DIRETTIVE

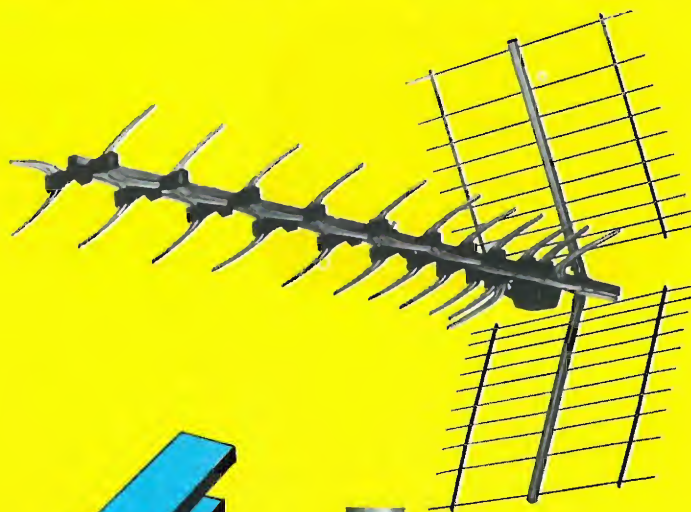
Antenne direttive ad alto guadagno, adatte per la ricezione di tutti i programmi TV in banda UHF - canali 21 ÷ 72 costruite in alluminio anodizzato in 4 diversi modelli a: 96-66-47 e 20 elementi secondo le varie esigenze.

ANTENNA A 96 ELEMENTI
Guadagno: 14,5 ÷ 17,5 dB
Rapporto avanti/indietro: 28 dB
Uscita: 75 - 300 Ω
NA/4738-00

ANTENNA A 66 ELEMENTI
Guadagno: 13,5 ÷ 16 dB
Rapporto avanti/indietro: 26 dB
Uscita: 75 - 300 Ω
NA/4738-01

ANTENNA A 47 ELEMENTI
Guadagno: 12,5 ÷ 15 dB
Rapporto avanti/indietro: 24 dB
Uscita: 75 - 300 Ω
NA/4738-02

ANTENNA A 20 ELEMENTI
Guadagno: 10,5 ÷ 13,5 dB
Rapporto avanti/indietro: 24 dB
NA/4738-03



TELECOMANDO



Telecomando a raggi Infrarossi
Comodo e pratico apparecchio che consente la rotazione, avanti e indietro, dell'antenna stando tranquillamente seduti a distanza dall'unità di comando

Alimentazione: batteria 9V c.c.
Portata max.: > 10 m



ROTORE



Rotore in alluminio pressofuso a tenuta stagna, robusto, sicuro e di facile installazione. Montaggio su palo di sostegno da Ø 38 ÷ 55 mm. Collegamento all'unità di comando mediante 3 fili.

Alimentaz. motore: 24V c.a.
Rotazione: 360° con arresto di fine corsa
Tempo di rotazione: 65"
Momento torcente: 25 Nm (2,5 Kpm)
Carico verticale: 60 Kg. max.

UNITÀ DI COMANDO



Unità di comando.

Elegante mobiletto in materiale plastico antiurto. Facile manovrabilità di rotazione dell'antenna mediante manopola di posizionamento su ampia scala graduata. Possibilità di funzionamento sia manuale che con telecomando, tramite commutatore.

Alimentazione: 220V c.a.
Collegamento al rotore: mediante 3 fili

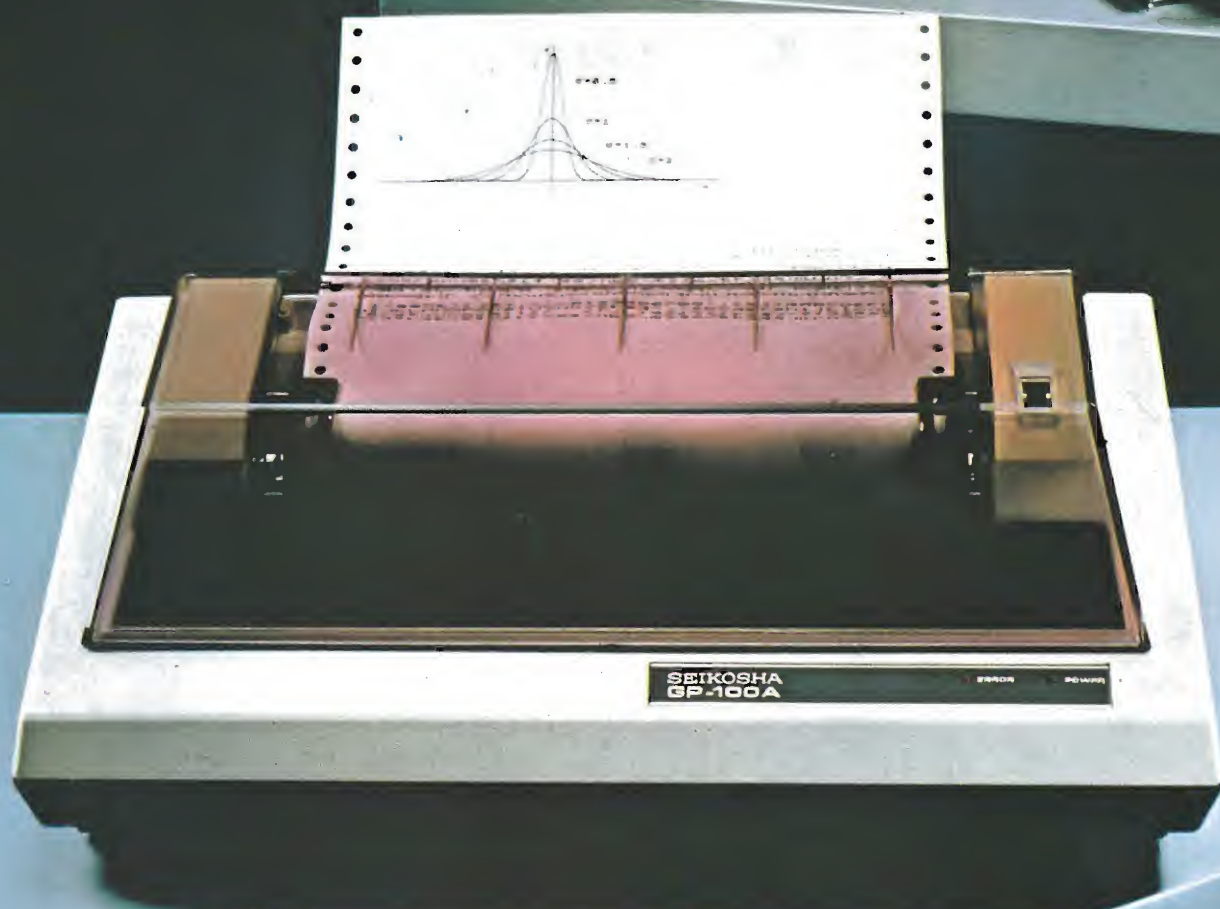
Tipo 306 - NA/1368-25 - Funzionamento manuale
Tipo 309 - NA/1368-40 - Funzionamento sia manuale che tramite telecomando

STOLLE

DISTRIBUITI DALLA

G.B.C.
italiana

ASSISTENZA TECNICA



STAMPANTI SEIKOSHA GP100 E GP250

Ed eccoci giunti alla parte conclusiva dell'assistenza riguardante le stampanti GP100 e GP250. Per chi non avesse seguito lo sviluppo della trattazione, ricordiamo che nella prima parte, pubblicata nel mese di maggio, abbiamo preso in considerazione le parti meccaniche più importanti di entrambi gli apparecchi, nella seconda, apparsa nel giugno,

abbiamo descritto la parte elettrica e il funzionamento della GP250 e in questa, facciamo altrettanto con la GP100-Mark II che, a detta delle statistiche, risulta essere tra le più diffuse a livello hobbistico-amatoriale. Studiata originariamente per gli standard americani, è stata modificata e presentata anche in Europa e in Italia con il suffisso Mark II.

La parte elettrica, come

già visto per la GP250 con la quale ha molte analogie, è sistemata su di un unico circuito stampato il quale supporta la sezione di controllo dei dati e quella driver d'interfacciamento con i trasduttori meccanici.

La GP100, ed è questa la sua maggior differenza dalla GP250, non prevede il funzionamento con computer che abbiano una uscita dati in RS232

bensi accetta solamente, attraverso la sua presa Centronics, il trasferimento parallelo.

Il circuito elettrico della stampante è presentato in **figura 1**. I dati vengono posti in ingresso attraverso il bus CNI e controllati dagli integrati P7 e P10 i quali, assieme alla RAM P8 (modello HM472114) e alla ROM P11 (MB8516) formano la rete logica d'ingresso. Il cuore del-

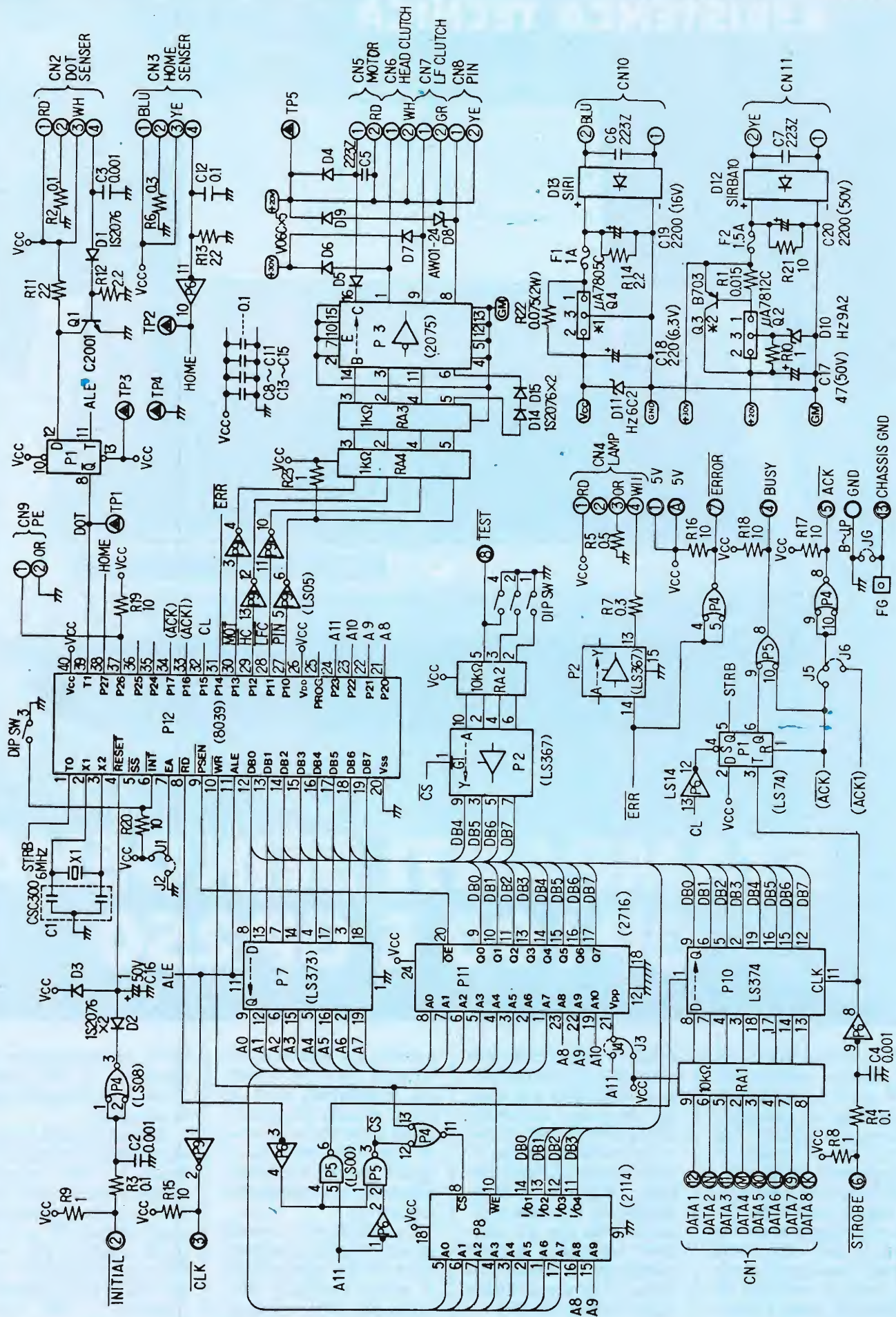


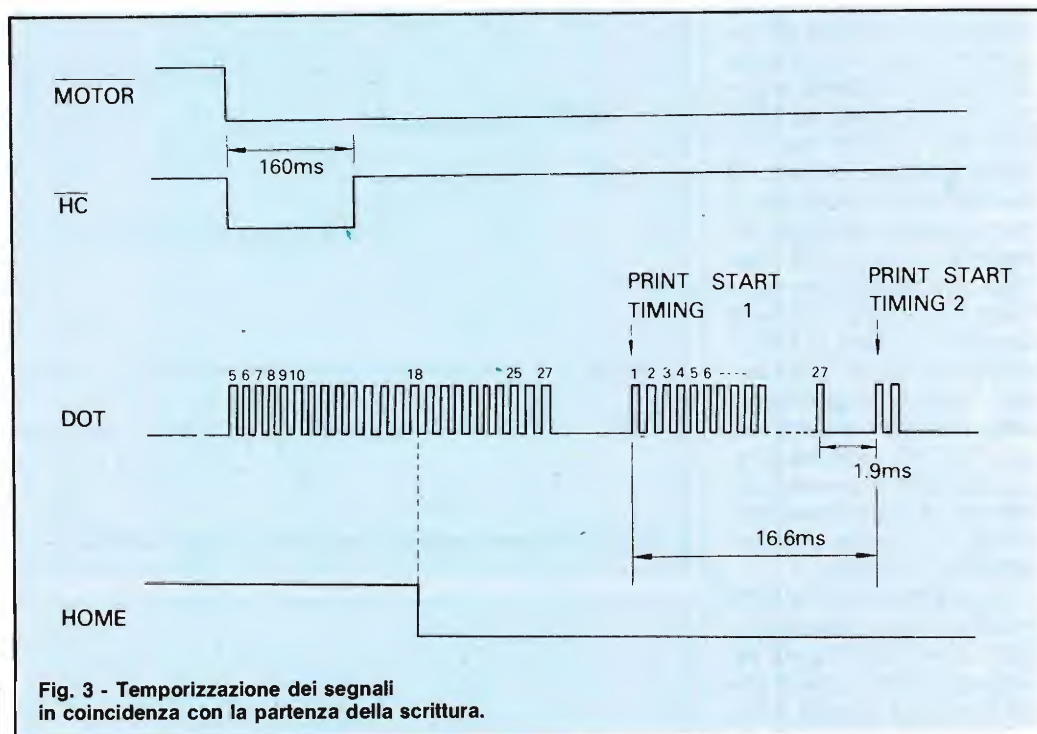
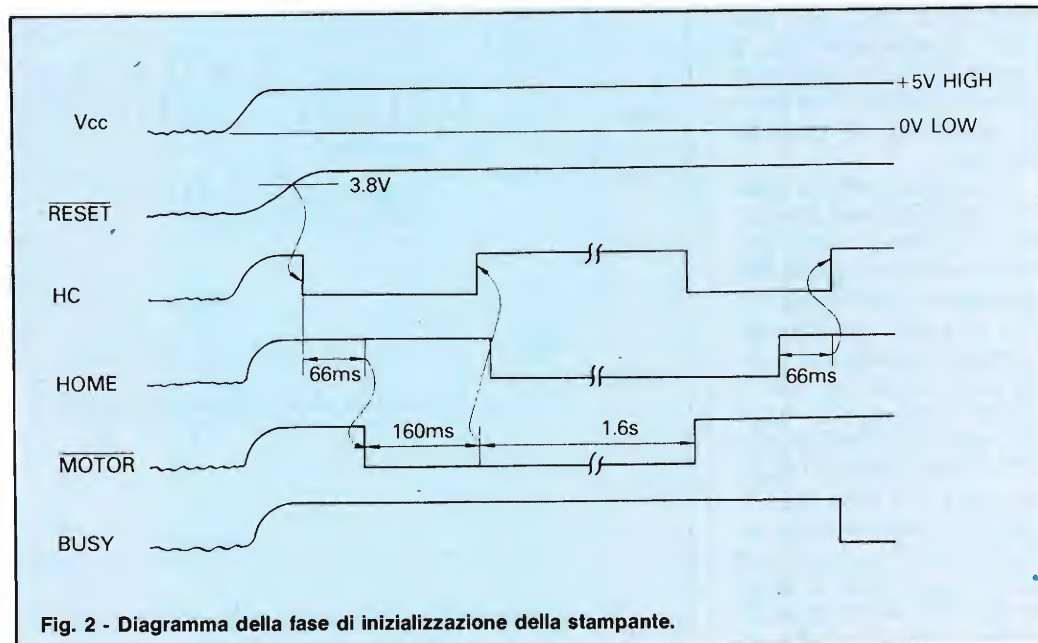
Fig. 1 - Schema elettrico della stampante Seikosha GP100 A-Mark II.

l'intero sistema è la CPU P12 (MBL8039) la quale elabora i dati e mette a disposizione i segnali necessari alla gestione dei trasduttori meccanici per mezzo degli stadi pilota adeguatamente dimensionati.

Nell'angolo in basso alla destra dello schema, troviamo l'alimentatore composto da due blocchi ben definiti. Quello superiore si avvale della tensione presente sul connettore CN10 fornita da uno dei due secondari del trasformatore di rete, la raddrizza tramite D13 e la filtra grazie a C19 prima di presentarla all'ingresso del regolatore di tensione Q4 il quale la riduce ai tipici + 5V per l'alimentazione di tutti i circuiti logici. Le protezioni di questa sezione sono il fusibile F1 che salta in caso di extra-correnti e il diodo zener D11 che taglia eventuali spuri di tensione. Il blocco inferiore genera invece, le "alte" tensioni per il pilotaggio degli organi meccanici di scrittura e di avanzamento. Attinge tensione dal trasformatore per mezzo del connettore CN11, la raddrizza col ponte D12 e l'elettrolitico C20 e, a questo punto, è già disponibile la tensione da 30V non stabilizzata. Quella a + 20V viene ricavata dal circuito stabilizzatore formato da Q2 e Q3 che assicura la corrente necessaria alla meccanica.

A differenza della GP250, mancano qui i + 12 e i - 12V necessari ai circuiti di interfaccia RS232. Il valore dei resistori riportato in schema è espresso in k Ω mentre quello dei condensatori, qualora non fosse diversamente specificato, in μ F.

Passiamo all'analisi del funzionamento studiando il "timing" riferito ai punti cruciali contrassegnati sul circuito elettrico. La **figura 2** mostra lo svolgimento delle funzioni di start.



Dando alimentazione all'apparecchio, la tensione su TP3 sale a + 5V e così pure succede per il piedino 4 di P12 (CPU) che abilita il chip al funzionamento. Col piedino 4 a livello basso (potenziale inferiore a 3,8V), la CPU risulta resettata mentre si attiva al passaggio del terminale a livello alto. Per prima cosa, P12 fornisce il segnale HC mandando alto il pin 12 di P9 che, a sua volta attiva l'uscita 1 del driver P3, posizionando il carrello portatestina

nello stato di partenza, forzato dalla molla di ritorno. Il segnale HOME, presente su TP2, proviene dall'omonimo sensore e assume uno stato logico alto col carrello in posizione di partenza e basso quando il carrello stesso si trova fuori posizione. L'8039 sonda tale livello e, se questo risulta basso, si pone in stato di attesa per una decina di secondi, dopodiché presenta l'errore di routine commutando il suo stesso terminale 31 che a sua volta

agisce sul P2 e su una porta di P4. Nel caso sia tutto regolare, il terminale HOME va a livello logico alto costringendo la CPU ad emettere il segnale MOT che, attraverso una delle porte di P9, permette al driver P3 di commutare la sua uscita 16 e di comandare la corsa del motore.

Dopo 160 msec. dalla commutazione del segnale MOT, la CPU attiva HC onde permettere lo scorrimento del carrello verso sinistra. La testa

stampante sfila per due volte consecutive fino a raggiungere la ventesima colonna, prima di tornare in posizione di partenza (HOME).

A questo punto, il ciclo di inizializzazione è terminato. Durante i due spostamenti sia il segnale PIN presente sul terminale 6 di P9, che LFC sul 10 permangono a livello alto. Alla seconda corsa, la CPU rileva lo scarto tra i fronti del segnale HOME e DOT (TP 1) per stabilire l'inizio scrittura. Per tutto il periodo di inizializzazione il pin BUSY (8 di P 5) si trova in stato logico alto, e commuta solamente dopo 66 msec. dalla fine della seconda corsa della testina, abilitando la printer ad accettare i dati in ingresso. Per dare il via alla scrittura, la CPU attiva sia MOT che HC. Il primo dei due manda basso il piedino 16 del driver P3 pilotando di conseguenza il motore attraverso il diodo D5. Con HC, alto, la frizione della testa disinnesta il carrello facendo ruotare in folle il motore in modo che questo possa raggiungere una velocità costante dopo 160 mS. Successivamente HC torna basso, innestando la frizione e portando il carrello completamente a sinistra.

A questo punto, la CPU verifica, consultando HOME, che la testina sia effettivamente in posizione di partenza e testa il segnale DOT su TP 1 il quale viene messo a disposizione dal relativo sensore. La **figura 3** mostra gli impulsi di DOT forniti in serie sequenziali da 27 bit ripetute ad intervalli costanti. Nell'istante in cui HOME va basso, la CPU inizia a contare gli impulsi di DOT fino a che questi non risultino distanziati di circa 1,9 msec. Il numero rilevato viene confrontato con quello memorizzato durante il ciclo di inizializzazione per dare il via alla scrittura. La **figura 4** riporta il diagramma temporale della fase di scrittura.

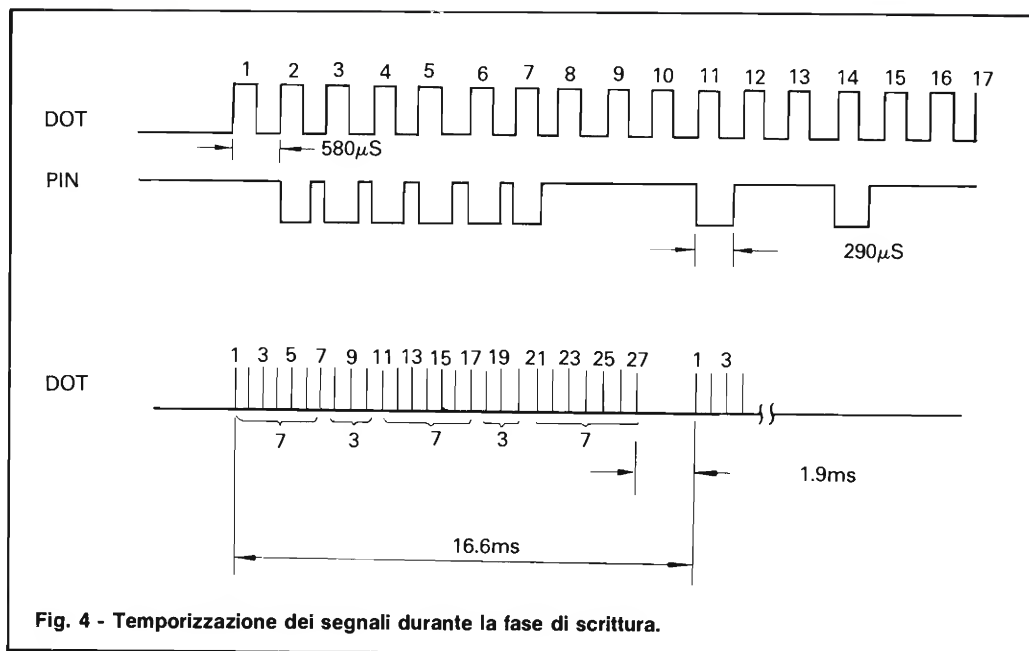


Fig. 4 - Temporizzazione dei segnali durante la fase di scrittura.

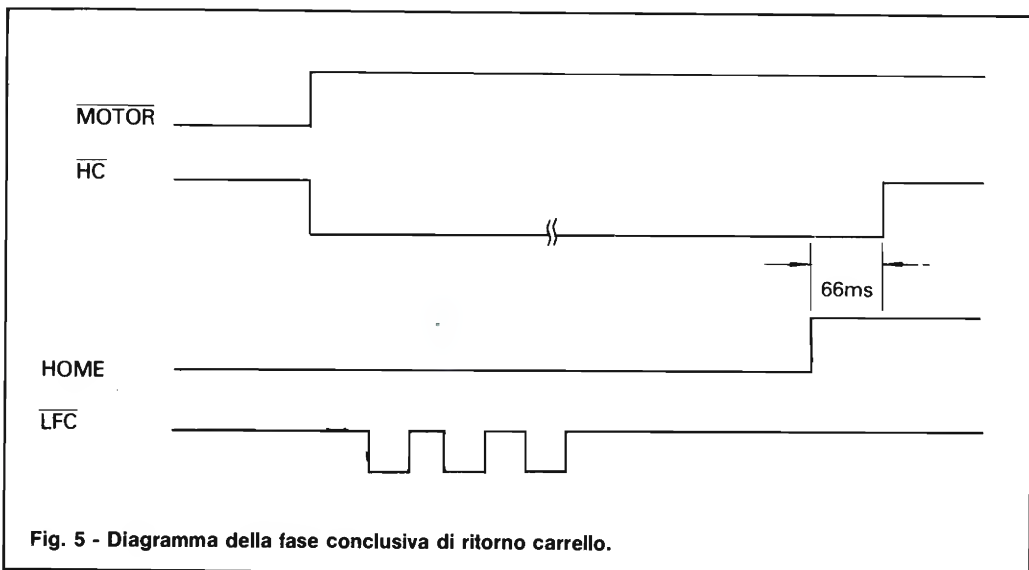


Fig. 5 - Diagramma della fase conclusiva di ritorno carrello.

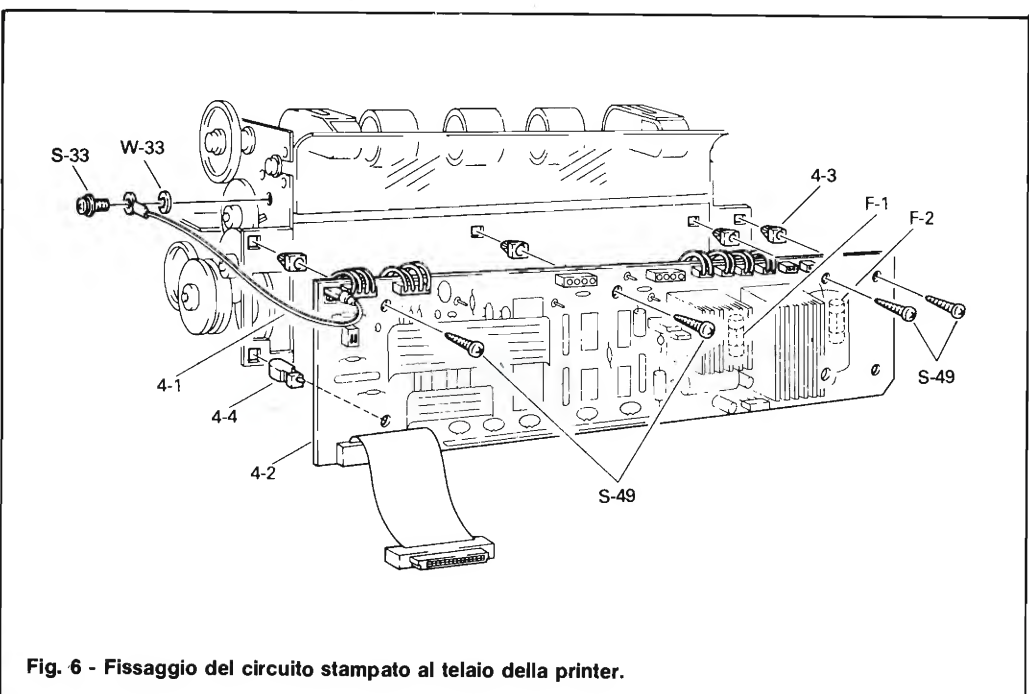


Fig. 6 - Fissaggio del circuito stampato al telaio della printer.

ELENCO COMPONENTI

F1	: Fusibile da 1A	P5	: IC 74LS00
F2	: Fusibile da 1,5A	P6	: IC 74LS14
C1	: Cond. doppio da 30 + 30 pF	P7	: IC 74LS373
C2-4	: Cond. ceramico da 1 nF	P8	: RAM HM472114 AP-2
C5-7	: Cond. ceramico da 22 nF	P9	: IC 74LS05
C8-15	: Cond. ceramico da 100 nF	P10	: IC 74LS374
C16	: Cond. elettr. da 1 μ F 50 V	P11	: ROM MB8516
C17	: Cond. elettr. da 47 μ F 50 V	(P11)	: Zoccolo a 24 pin
C18	: Cond. elettr. da 220 μ F 6,3 V	P12	: CPU MBL8039N
C19	: Cond. elettr. da 2200 μ F 16 V	Q1	: Transistor 2SC2001
C20	: Cond. elettr. da 2200 μ F 50 V	Q2	: Regolatore di tensione μ A7812UC
R1	: Resistore da 15 Ω 1/4 W	Q3	: Transistor 2SB703
R2-4	: Resistori da 100 Ω 1/4 W	Q4	: Regolatore di tensione μ A7805UC
R5-7	: Resistori da 300 Ω 1/4 W	D1-3, 14, 15	: Diodi IS2076
R8-10, 23	: Resistori da 1 k Ω 1/4 W	D4-7, 9	: VO6C
R11-14	: Resistori da 2,2 k Ω 1/4 W	D8	: Diodo zener AW01-24
R15-21	: Resistori da 10 k Ω 1/4 W	D10	: Diodo zener HZ9A2
R22	: Resistore da 75 Ω 2 W	D11	: Diodo zener HZ6C2
RA1-10	: Array di resistori da 10 k Ω 1/8 W	D12-13	: Ponte S1RBA10
RA2-10	: Array di resistori da 10 k Ω 1/8 W	X1	: Risuonatore ceramico CSA600MB
RA3-1,4-1	: Array di resistori da 1 k Ω 1/8 W	CN1-CN11	: Connettori
P1	: IC 75LS74		: dip switch
P2	: IC 74LS367	TP 1-5	: Pin 60803-2
P3	: IC ULN2075		: Minuteria varia
P4	: IC 74LS08		

La CPU si sincronizza sul DOT attivando il segnale PIN presente sul piedino 6 dell'integrato P9 il quale comanda il driver P3 la cui uscita 8 scende a zero attivando il martelletto stampante per battere il punto. In **figura 5** troviamo la temporizzazione relativa alla fase di ritorno carrello. Terminata la stampa di una linea, la CPU manda basso MOT e alto HC

fermando il motore. Il carrello si porta in posizione di partenza richiamato dalla molla di ritorno. Se a questo punto è necessario l'avanzamento della linea, la CPU genera il segnale LFC (sul piedino 10 dell'integrato P9). Tale segnale viene bufferato da P3 (pin 9) e quindi presentato al connettore CN7 per l'attivazione dell'apparato di avanzamento linea (Li-

ne Feed). Svolta anche questa operazione, la CPU manda basso il segnale BUSY (pin 4 di P5) abilitando l'ingresso dei dati. Col carrello in posizione di partenza e il segnale HOME alto, la CPU porta a zero HC con un ritardo di circa 66 ms sulla fine del ciclo. Concludiamo l'intera trattazione elencando come nel caso della GP250 lo scorso nu-

mero gli elementi necessari al fissaggio della ba-setta sul telaio della stampante. Riferirsi alla **figura 6**. S-33 = vite M3,5; w-33 = rondella dentata M3; 4-1 = conduttore massa telaio; S-49 = viti M4 di serraggio superiori; 4-2 = circuito stamp.; F2 = fusibile da 1,5A; F1 = ricettacolo per il circuito stamp.; 4-4 = supp. per c.s.. ■

OSCILLOSCOPIO 1,5" MONOTRACCIA

Mod. SC 110 A

VERTICALE

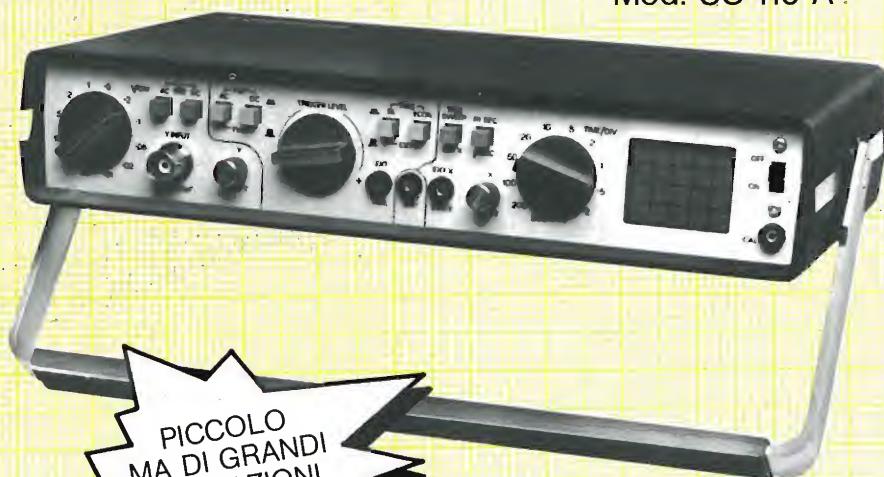
- Larghezza di banda: dalla c.c. a 10 MHz
- Commutatore: 0 - c.c. - c.a.
- Sensibilità: 10 mV - 50 V in 12 passi
- Calibratore: onda quadra 1 Vpp 1 KHz
- Impedenza di ingresso: 1 M Ω - 47 pF in parallelo
- Tensione di ingresso: 250 Vc.c. e 350 Vpp

ORIZZONTALE

- Larghezza di banda: dalla c.c. a 2 MHz
- Sensibilità: 0,5 V/Div
- Impedenza di ingresso: 1 M Ω con 10 pF in parallelo
- Tensione di ingresso: 2,5V protezione 250V R.M.S.

BASE DEI TEMPI

- Tempo di sweep: 0,1 μ S/Div a 0,5 s/Div in 21 passi
- Operatività: libero o sincronizzato
- Sincronismo: interno-esterno
- Copertura: c.c. - c.a TV quadro IV riga
- Livello: copertura continua selezionabile + e -
- Sensibilità: sincro interno 1 Div - sincro esterno 1V
- Alimentazione: 4 pile 1/2 torcia o pile ricaricabili da 4 a 10V, oppure con alimentazione esterna
- Dimensioni: 255x148x40



PICCOLO
MA DI GRANDI
PRESTAZIONI

cod. TS/5010-00

thandar
ELECTRONICS LIMITED



La linea di riverbero ProLine, MXR-100 che presentiamo in questo articolo, è una sofisticata unità che genera speciali effetti sonori per playback, strumenti musicali e impianti voce.

La si può abbinare a registratori, ad amplificatori finali di potenza, a sintetizzatori e persino alle chitarre elettriche per esibizioni dal vivo. Il suo funzionamento si basa sull'impiego di uno speciale circuito integrato denominato BBD (Bucket Brigade Device = dispositivo a trasferimento di cariche) il quale ritarda la riproduzione del segnale assorbendo una corrente talmente bassa da rendere il tutto autonomo.

L'alimentazione avviene per mezzo di sei batterie da 1,5 V anche se è prevista una presa per alimentatori esterni da allacciare alla rete. Tale accorgimento consente di preservare la carica delle batterie nel caso in cui l'unità venga usata ininterrottamente per diverse ore.

Prima di passare alla descrizione dettagliata dei vari comandi, vediamo le caratteristiche tecniche più importanti.

CARATTERISTICHE TECNICHE

La sensibilità dell'ingresso microfonico è -70 dB, quella dell'ingresso linea -20 dB. Il guadagno della sezione Micro, riferito ad 1 kHz, vale $+20$ dB, mentre quello della sezione linea, 0 dB. L'ampiezza massima del segnale presente all'uscita microfonica con l'1% di distorsione armonica, è di -26 dB, quella all'uscita linea, alle stesse condizioni, $+4,5$ dB. La distorsione armonica complessiva, riferita ad un segnale d'uscita di 1 V, non supera lo 0,5%, mentre il rapporto segnale/rumore è di 65 dB. La banda passante, rilevata a -3 dB, corre da 20 Hz a 20 kHz. L'impedenza dell'ingresso microfonico è di 50 k Ω , quella dell'ingresso linea, di 15 k Ω . Il ritardo è regolabile tra 5 e 95 msec, il tempo di eco massimo supera 1 secondo, il tutto con soli 11 mA di assorbimento. L'elegante mobiletto nero è alto 50 mm, largo 160, profondo 118 e pesa, senza batterie, 360 grammi.

IMPIEGO DELL'UNITÀ

I vari comandi e le varie prese per la connessione alle apparecchiature esterne, sono sistemati razionalmente sui pannelli superiore e posteriore. Esaminiamone le singole funzioni.

Il commutatore On-Off-Batt Check, presente sul pannello superiore assie-

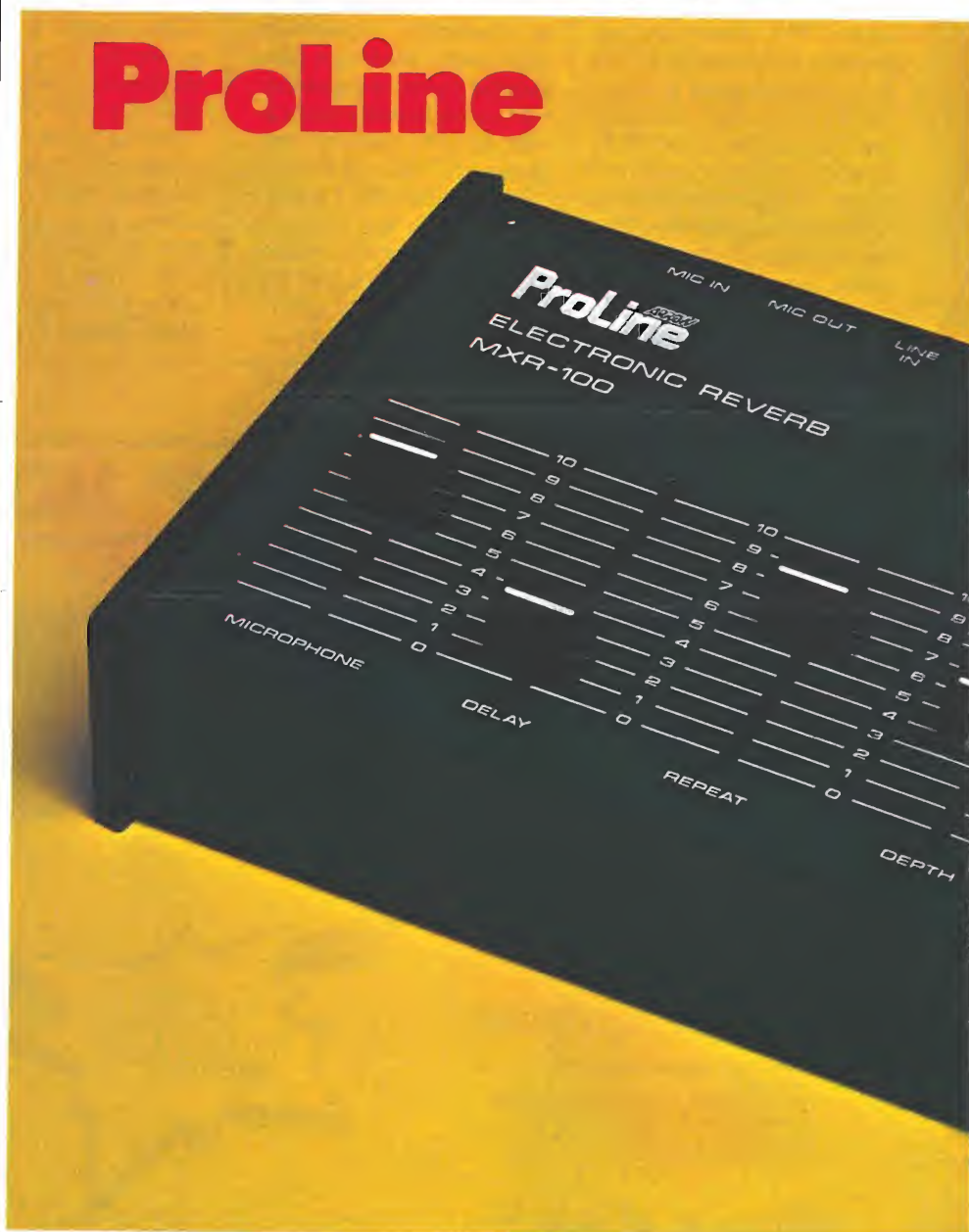
me ai potenziometri a cursore, provvede all'accensione e allo spegnimento dell'apparecchio se portato rispettivamente su On o su Off, mentre in posizione Batt Check verifica, tramite un led di controllo, la carica delle batterie la cui sostituzione avverrà quando il led non riuscirà più ad illuminarsi. Il primo potenziometro della serie, contrassegnato con "Microphone", regola il livello del segnale immesso dal microfono. Il secondo (Delay) stabilisce il ritardo agendo sull'intervallo di tempo intercorrente

tra il segnale originale e quello duplicato elettronicamente. Il Repeat controlla il numero di ripetizioni (echi) generati dal circuito integrato BBD, mentre l'ultimo potenziometro della fila, denominato Depth, riguarda la profondità influendo sul livello dell'eco in rapporto all'ampiezza del segnale originale.

Sul pannello retrostante troviamo la presa "AC Adapter" in grado di accogliere, come già accennato, la tensione proveniente da un eventuale alimentatore da 9 V per il risparmio delle batte-

RIVERBERO ELETTRONICO

ProLine



rie. Alla presa "Line out" è disponibile un segnale idoneo a pilotare l'ingresso Aux di qualsiasi amplificatore. I segnali già preamplificati tipo quelli forniti da registratori o sintonizzatori, vanno immessi attraverso l'ingresso "Line in", mentre quelli più deboli devono entrare attraverso la presa jack "Mic in". Segnali del genere vengono, di solito forniti da fonti ad alta sensibilità come microfoni e pick up per chitarra. Se l'amplificatore a cui va effettuato il collegamento non prevede ingressi Aux o Tape, ma solo un ingresso Microfonico, questa dovrà venir allacciato alla presa "Mic out".

Ritorniamo un attimo ad esaminare i controlli che permettono, mediante particolari accorgimenti, un uso più completo dell'unità.

Il Delay comanda l'intervallo di tempo intercorrente tra il segnale originale e l'eco, sia questa singola oppure multipla.

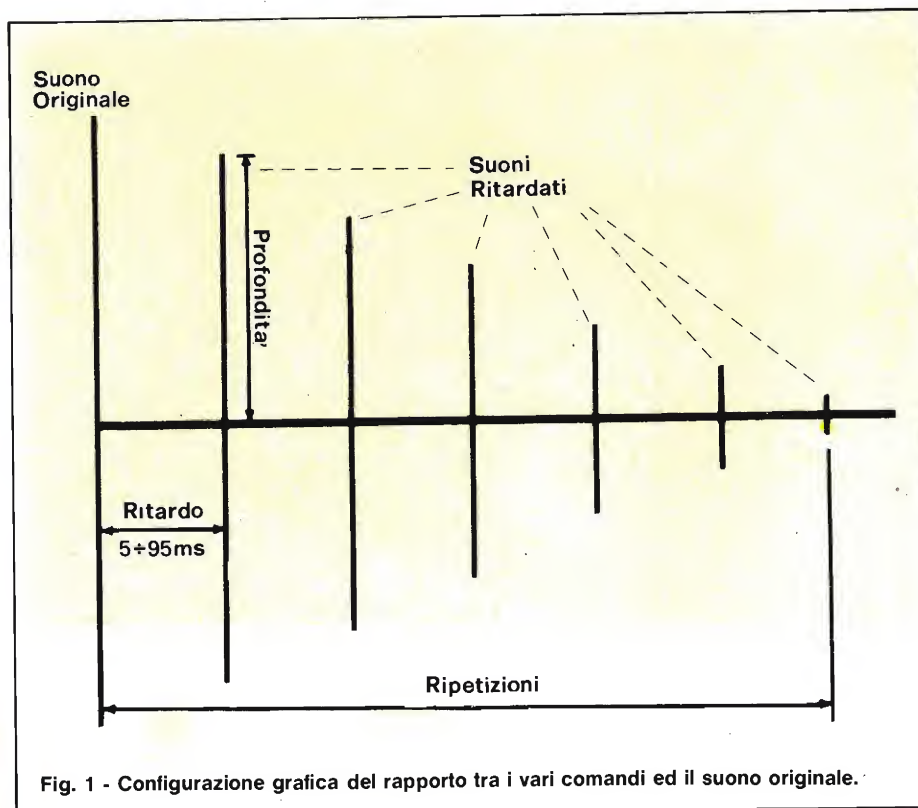


Fig. 1 - Configurazione grafica del rapporto tra i vari comandi ed il suono originale.

Tale lasso di tempo varia da circa 5 msec (con il controllo regolato al minimo), fino a 95 msec con il controllo regolato al massimo. Il potenziometro Repeat stabilisce il numero di echi generati dal segnale originale. Questo parametro può variare anche in funzione dell'intensità del segnale principale. Il controllo di Depth, definisce l'intensità del segnale di effetto in rapporto a quella di origine. Con il relativo potenziometro portato al massimo, l'intensità dell'effetto risulta pressoché uguale a quella del segnale originale, con il controllo al minimo "passa" solamente il secondo senza effetto alcuno.

Chiarito anche con l'aiuto della figura 1 il concetto di questi tre parametri ed il compito che svolgono i relativi comandi, diamo uno sguardo a qualcuno dei possibili effetti abordabili con la MXR-100.

EFFETTI CARATTERISTICI

Eco - È il fenomeno udibile urlando in una caverna o in una stretta vallata. Il suono viene riflesso con un tempo di ritardo relativamente lungo (posizione del controllo Delay circa 10). Il numero delle ripetizioni e la profondità del segnale riflesso sono variabili.

Riverbero - Effetto riscontrabile in una grande sala di audizioni, in palestre e in chiese. Il ritardo, in questo caso, è da moderato a breve (regolazione Delay da 4 a 7) e, come per l'effetto eco, il numero e la profondità delle ripetizioni

possono essere variate a piacere.

Flanging - Chiamato così perché prodotto per la prima volta con un registratore a nastro. Il ritardo era controllato applicando con le dita una pressione variabile alla cinghia ("flange") del volano. Il flanging, è caratterizzato da ritardi compresi tra 5 e 15 msec, ottenibili con la linea di riverbero mantenendo un ritardo minimo (da 0 a 4) e aggiungendo o togliendo il suono ritardato da quello originale mediante la regolazione di Depth da un minimo ad un massimo. Questo particolare e gradevole effetto, viene ancor più esaltato mantenendo a valori minimi anche il controllo Repeat.

Doubling - È dato dalla sovrapposizione di una voce o di un suono ad un altro. La regolazione necessaria è analoga a quella del flanging tranne che per il Delay il quale va aumentato di valore. La profondità va quindi tenuta alta e costante.

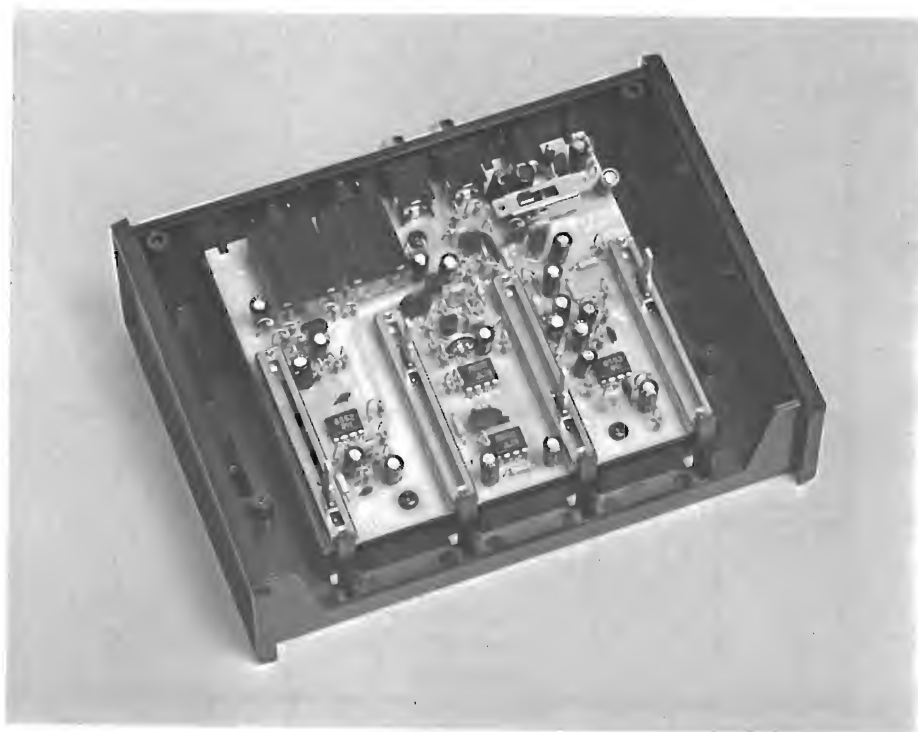
Slap back - Simile all'eco (tempo di ritardo 60-80 msec) con variazione di Repeat e Depth per accentuare l'effetto.

Com'è intuibile, sono possibili migliaia di regolazioni lasciate alla fantasia e all'estro dell'operatore.

MODALITÀ D'USO

La linea di riverbero elettronica elabora segnali presenti all'ingresso Line e a quello Mic sia separatamente che contemporaneamente come si usa fare in discoteca per effettuare gli annunci dal vivo con sottofondo musicale in playback. In questo caso, il livello generale





si controlla per mezzo del comando di cui è dotato l'amplificatore di potenza mentre il potenziometro "Microphone" miscela la voce col sonoro presente in Line in. I segnali resi alle uscite Mic out e Line out, diffiniscono solamente per il livello. Quello fornito da Line out possiede un livello più alto (circa 700 mV) atto a pilotare gli ingressi ausiliario, tu-

ner o tape di qualsiasi finale di potenza mentre il livello di quello presente su Mic out, è assai più basso (attorno a 5 mV) per poter accedere all'ingresso microfonico dei registratori oppure all'ingresso Phono dei Power ampli. Assai comodo si rivela l'uso contemporaneo delle due uscite, una per registrare ed una da amplificare.

CONSIGLI UTILI

Le batterie vanno installate nel vano posto sotto al contenitore, dopo aver tolto l'apposito coperchio. Si raccomanda l'uso di batterie alcaline poichè vantano una maggior durata nel tempo. Porre attenzione a non invertire la polarità degli elementi in quanto potrebbero verificarsi danni abbastanza consistenti.

Per una corretta manutenzione si seguano alla lettera i consigli sottoelencati.

— Sostituire le batterie non appena il led indicatore rimane spento.

— Non lasciare mai batterie scariche o semiesaurite nell'unità. Anche le batterie "a prova di trasudamento" possono emettere sostanze corrosive in grado di danneggiare permanentemente l'apparecchio.

— Togliere le batterie se non si impiega la linea per più di una settimana.

— Evitare di lasciar acceso l'apparecchio troppo a lungo o inutilmente nel caso lavori in ambienti umidi o surriscaldati.

— Pulire la mascherina con un panno morbido privo di fibre, intinto in detergenti blandi e mai in sostanze caustiche o solventi.

Il "Proline" SM/1720 - 07 viene spedito contro assegno dalla EXELCO Via G. Verdi, 23/25 20095 Cusano Milanino (MI) a L. 75.000 + L. 5.000 per spese postali.

E' PERICOLOSO GIOCARE CON IL FUOCO...



Qualcuno aveva detto che eravamo in grado di produrre solo i migliori programmi d'Europa per ZX SPECTRUM...

ecco il risultato:

VICTORIA

Interfaccia joystick programmabile in tempo reale: per tutti i giochi e senza perdere... tempo.

L. 75.000

LIGHT PEN

Per chi vuole disegnare sul serio... e sul video!

L. 52.000

CYCLOPS

Interfaccia joystick kempston compatibile.

L. 37.000

ORA PRODUCIAMO ANCHE I MIGLIORI ACCESSORI



COMPUTER DIVISION

PRIMI NELLA GARA DELLA QUALITA'

Via Monte Suello, 3
20133 Milano - Tel. 02/747048

Distributore esclusivo per i
Computer Shop:
MICROSTAR
Via Cagliero, 17
20125 Milano
Tel. 02/6887604

a cura di Filippo Grillo

Sui numeri di Febbraio e di Marzo, abbiamo presentato il generatore DTMF per telefonia che ha suscitato l'attenzione di molti appassionati del settore. Completiamo ora l'argomento descrivendo il relativo ricevitore ideato dalla Bell System per fornire ai clienti un sistema più comodo e veloce di trasmissione per cifre dall'apparecchio telefonico di un abbonato che effettua la chiamata alla centrale. Ora, questo sistema è impiegato in molte altre applicazioni.

Premendo un pulsante, vengono generate contemporaneamente due frequenze audio, impiegate dal ricevitore DTMF nella centrale telefonica per determinare quale è il pulsante premuto (figura 1). Analizzando la serie di toni inviati, il ricevitore determina quale sia il numero formato sul combinatore e le apparecchiature di commutazione agiscono di conseguenza.

I requisiti di precisione e di affidabilità nella rete telefonica sono stati ben definiti. Il risultato è che il ricevitore DTMF di centrale deve avere un'elevata qualità ed un'alta affidabilità.

Le prestazioni del DTMF nella rete telefonica sono molto apprezzate dai progettisti di altri sistemi, evidenziati dalla tastiera "Touch-Tone" (R) montata su apparecchi radio, terminali a distanza per carte di credito, sportelli bancari elettronici, eccetera. Queste applicazioni traggono vantaggio dalla possibilità di comunicazione da terminale a terminale, caratteristica del sistema DTMF. I toni, come avviene per la voce, vanno dal terminale di partenza a quello ricevente senza una particolare degradazione.

RICEVITORE SELETTIVO DTMF

OSCILLATORE A CRISTALLO

Il circuito oscillatore a quarzo S3525 necessita di una resistenza da 10 M Ω in parallelo ad un normale quarzo da 3,58 MHz, del tipo usato per il burst colore dei televisori. Per questa applicazione, però, possono essere usati cristalli con tolleranze meno stringenti. Le specifiche possono essere le seguenti:

Frequenza: 3,579545 MHz \pm 0.02%
 $R_s \leq 180 \Omega$ $L_M \sim 96 \text{ MH}$
 $C_L = 18 \text{ pF}$ $Ch = 7 \text{ pF}$

CONFIGURAZIONI ALTERNATIVE DEL CLOCK

Se nel sistema è già disponibile una frequenza di 3,58 MHz, essa potrà essere direttamente applicata come livello logico ad OSC_{IN} (piedino 16)
 [Massima

tensione a livello zero $\sim 30\% V_{DD}$; minima tensione a livello uno $\sim 70\% V_{DD}$]. Le forme d'onda che non soddisfano a questi livelli logici possono essere accoppiate per via capacitiva ad OSC_{IN}, solo se è stata installata la resistenza da 10 M Ω , come indicato in figura 2.

L'S3525A fornisce un segnale bufferizzato a 3,58 MHz, proveniente dall'oscillatore integrato sul chip, ai decodificatori esterni oppure ad altri dispositivi che necessitano di una frequenza di 3,58 MHz. L'S3525B fornisce un'uscita bufferizzata divisa per 4 alla frequenza di 895 kHz, per pilotare alcuni decodificatori di nota e microprocessori. Se in un sistema sono necessarie entrambe le frequenze, quella a 3,58 MHz potrà essere accoppiata per via capacitiva, come mostrato nelle figure 2A e 2B.



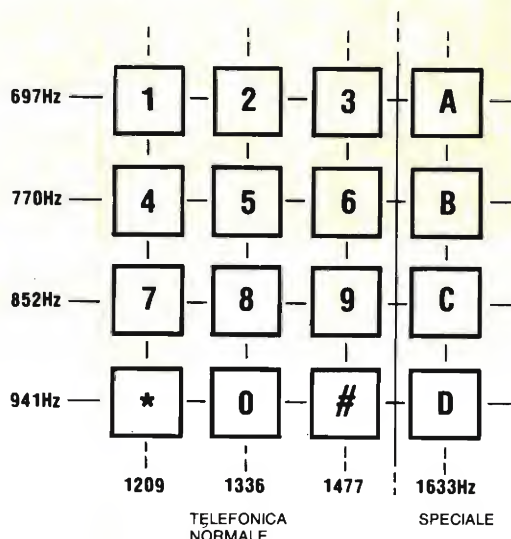


Fig. 1 - Tastiera DTMF.

interni. Questa tensione viene anche applicata al piedino 3.

Poiché il filtro ha un guadagno di circa 6 dB, per mantenere le uscite del filtro (piedini 14 e 15) al di sotto del livello di limitazione ed ottenere la massima linearità, il livello al piedino 13 dovrà essere tenuto a $\frac{3}{8}(V_{DD} - V_{DD}) < = V_{PP} < = \frac{5}{8}(V_{DD} - V_{SS})$. In questo modo la distorsione verrà tenuta al minimo.

Tuttavia, poiché queste uscite analogiche pilotano di solito comparatori che eseguono la funzione di squadratura, anche se questi limiti vengono superati, il risultato resterà ancora buono.

La figura 3 mostra una configurazione d'ingresso che vale per connessione bilanciata o sbilanciata, ad alta impedenza od adattata. Usando una linea bilanciata a 600 Ω , l'ingresso deve avvenire nel punto (A) e viene installata la terminazione a 600 ohm. Se usato con

CONFIGURAZIONI D'INGRESSO

L'S3525 può essere alimentato ad una oppure due tensioni. Esso ha un amplificatore operazionale ad ingresso differenziale. Di conseguenza, la configurazione d'ingresso dipende dal tipo di alimentatore e dalle caratteristiche della sorgente di segnale. Le figure 3 e 4 danno alcune configurazioni adatte a sorgenti di segnale bilanciate e sbilanciate. Un partitore di tensione integrato nel chip fornisce una tensione di riferimento pari ad $\frac{1}{2}(V_{DD} - V_{SS})$ ai circuiti

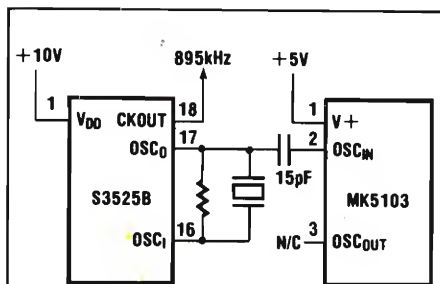


Fig. 2A - Un S3525B che pilota un MK5103.

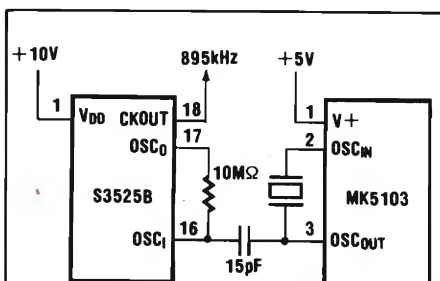


Fig. 2B - MK5103 che pilota un S3525B.

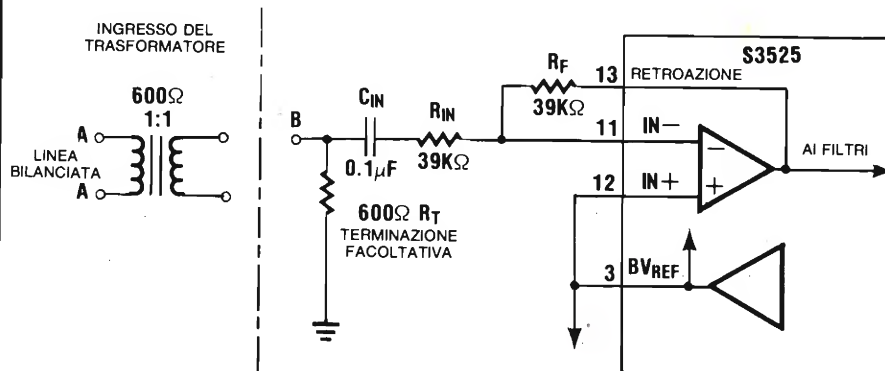
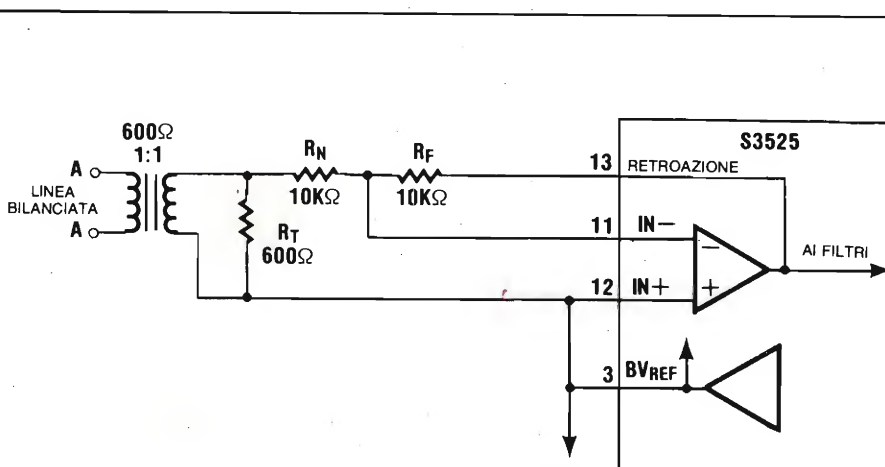


Fig. 3 - Circuito con ingresso ad alta impedenza o adattato.

Fig. 4 - Circuito con ingresso di linea bilanciato a 600 Ω adattato al ricevitore DTMF.

una linea sbilanciata, l'ingresso deve avvenire al punto (B) ed il trasformatore non è necessario. La resistenza di terminazione potrà essere usata o meno, a seconda del carico che si desidera presentare alla linea. La resistenza di retroazione R_f viene scelta in modo da mantenere il corretto livello al piedino 13 per il massimo livello di segnale ricevuto dalla linea.

La figura 4 illustra una configurazione d'ingresso per una linea bilanciata da 600 Ω , adattata al ricevitore DTMF. In questo modo, viene eliminato il condensatore di figura 3.

La figura 5 mostra un metodo per ricavare una derivazione in parallelo da una linea bilanciata senza usare un trasformatore in modo da fornire un ingresso ad alta impedenza che abbia una reazione di modo comune nei riguardi della frequenza di 60 Hz, o di altri disturbi presenti sulla linea. I valori dati sono valori EIA comunemente disponibili. Precisione e bilanciamento migliori potranno essere ottenuti, se necessario, mediante resistenza con tolleranza 1%.

CONFIGURAZIONI D'USCITA

L'S3525 ha uscite analogiche per note del gruppo basso e per quelle del gruppo alto. Queste uscite sono disponibili per circuiti che richiedono forme d'onda analogiche o sinusoidali per la rivelazione.

La maggior parte dei normali ricevitori presenti sul mercato richiedono tuttavia segnali d'ingresso ad onda quadra, con duty-cycle più prossimo possibile al 50%.

I due amplificatori operazionali non impegnati dell'S3525 possono essere utilizzati per bufferizzare segnali analogici oppure, più normalmente, possono essere configurati come comparatori per svolgere la funzione di squadratura. Questa funzione è importante perché è a questo punto che viene determinata la maggior parte della qualità della prestazione di un ricevitore DTMF completo.

Nel circuito squadratore di figura 6, il condensatore C_4 agisce come filtro passa-alto, per evitare che qualsiasi componente c.c. all'uscita analogica possa raggiungere il comparatore.

Ciò è importante per garantire il rapporto impulso/pausa del 50% della forma d'onda in uscita, necessario per pilotare la maggior parte dei chip decodificatori. R_4 fornisce la tensione di polarizzazione al piedino d'ingresso.

Il punto di scatto del comparatore, ovvero la sensibilità base del ricevitore, viene determinato aggiustando il rapporto tra R_6 ed R_8 . Per i sistemi di centrale, potrebbe rivelarsi necessaria

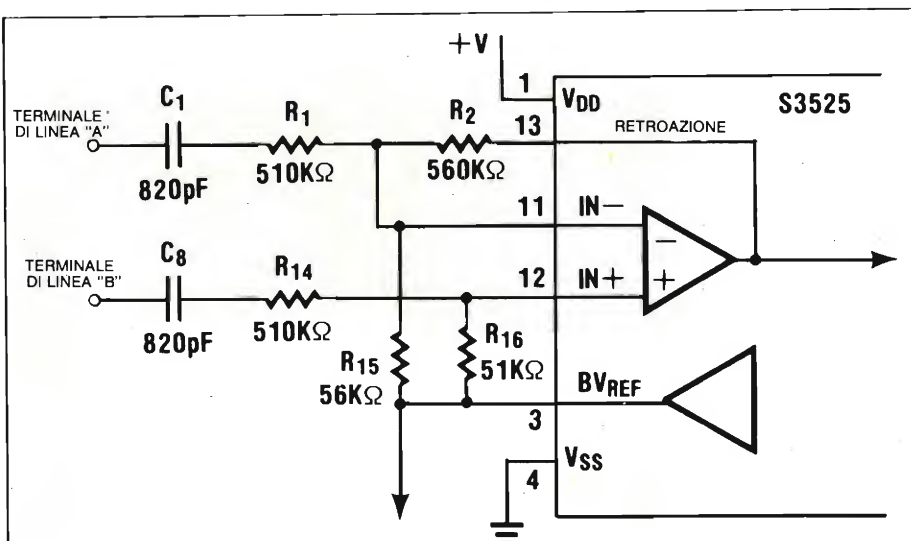


Fig. 5 - Derivazione in parallelo da una linea bilanciata senza l'uso di un trasformatore.

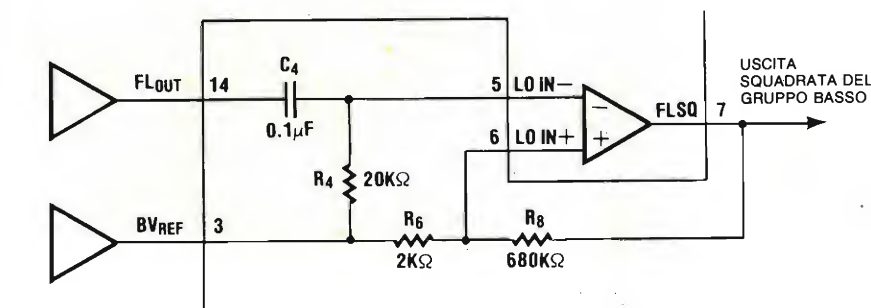


Fig. 6 - Filtro separatore di banda.

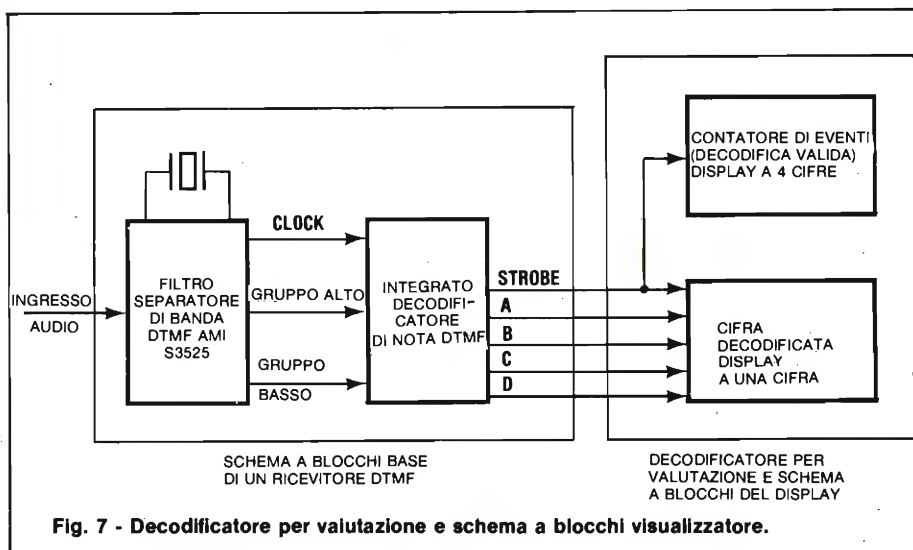


Fig. 7 - Decodificatore per valutazione e schema a blocchi visualizzatore.

una sensibilità che arriva fino a - 26 dBm, ma per un sistema interfonico o di controllo a toni, potrebbe non essere necessario o desiderabile avere una sensibilità eccessiva. Il fatto che la sensibilità possa essere al di fuori del chip, aumenta la flessibilità dell'S3525 per diverse applicazioni.

SCHEMI DI APPLICAZIONI IN RICEVITORI

Questa nota applicativa descrive tre diversi circuiti ricevitori DTMF che impiegano il filtro separatore di banda DTMF S3525 ed i circuiti integrati digitali decodificatori DTMF disponibili.

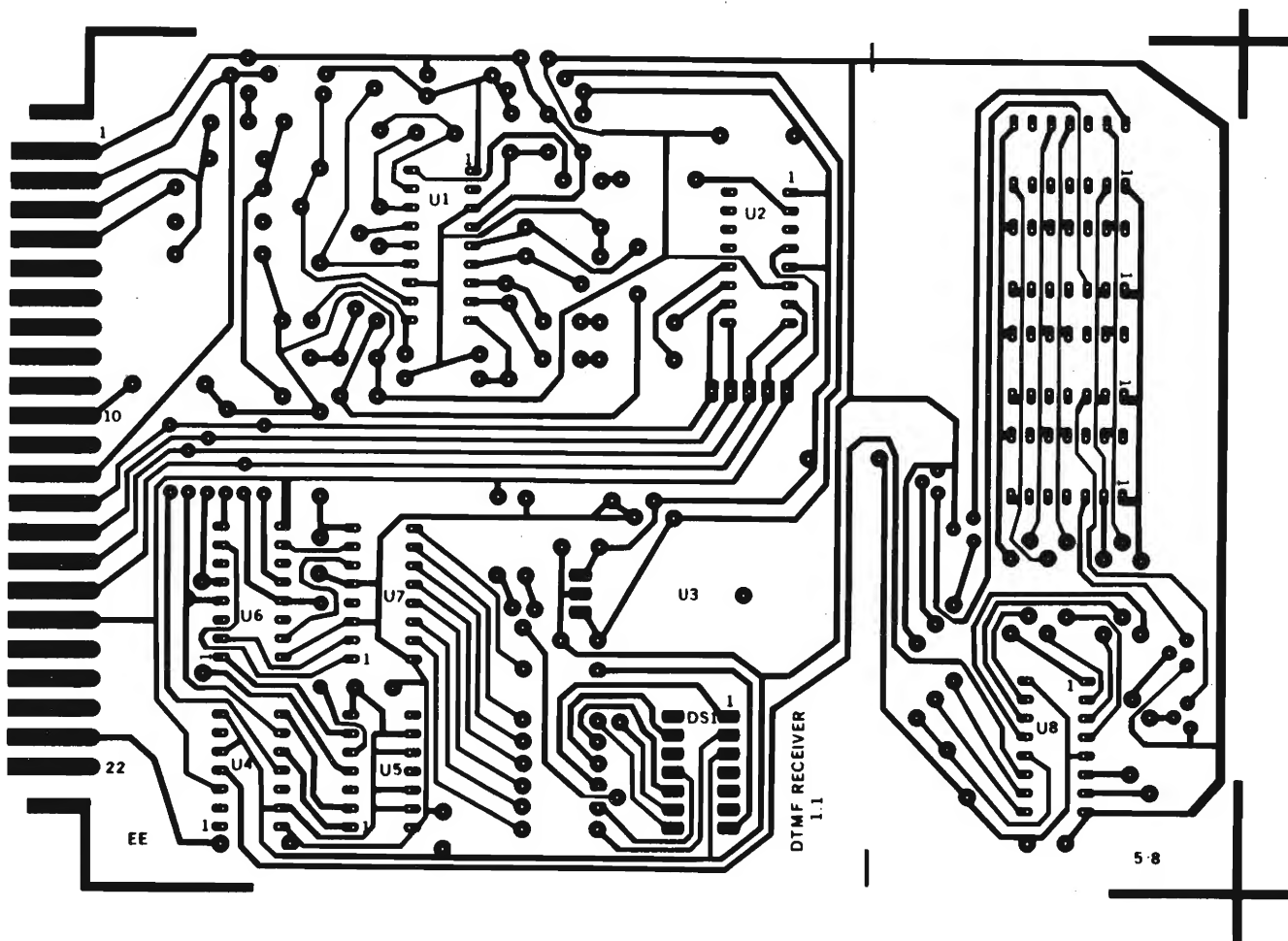


Fig. 8 - Lato rame in grandezza naturale.

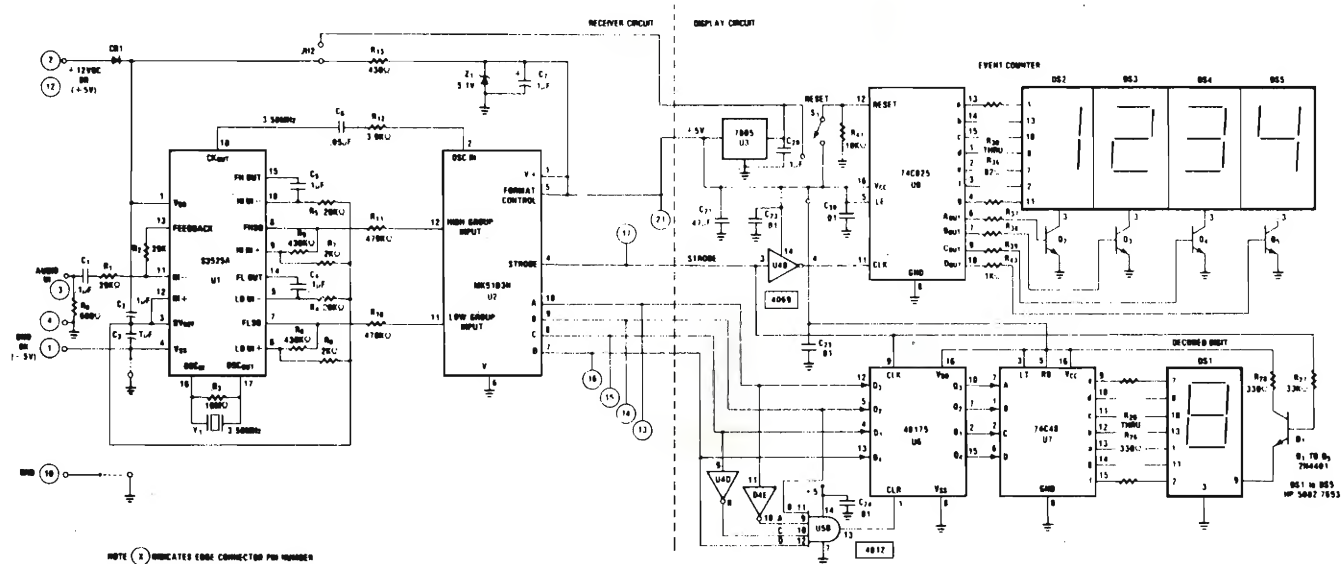


Fig. 9 - Schema elettrico del ricevitore selettivo.

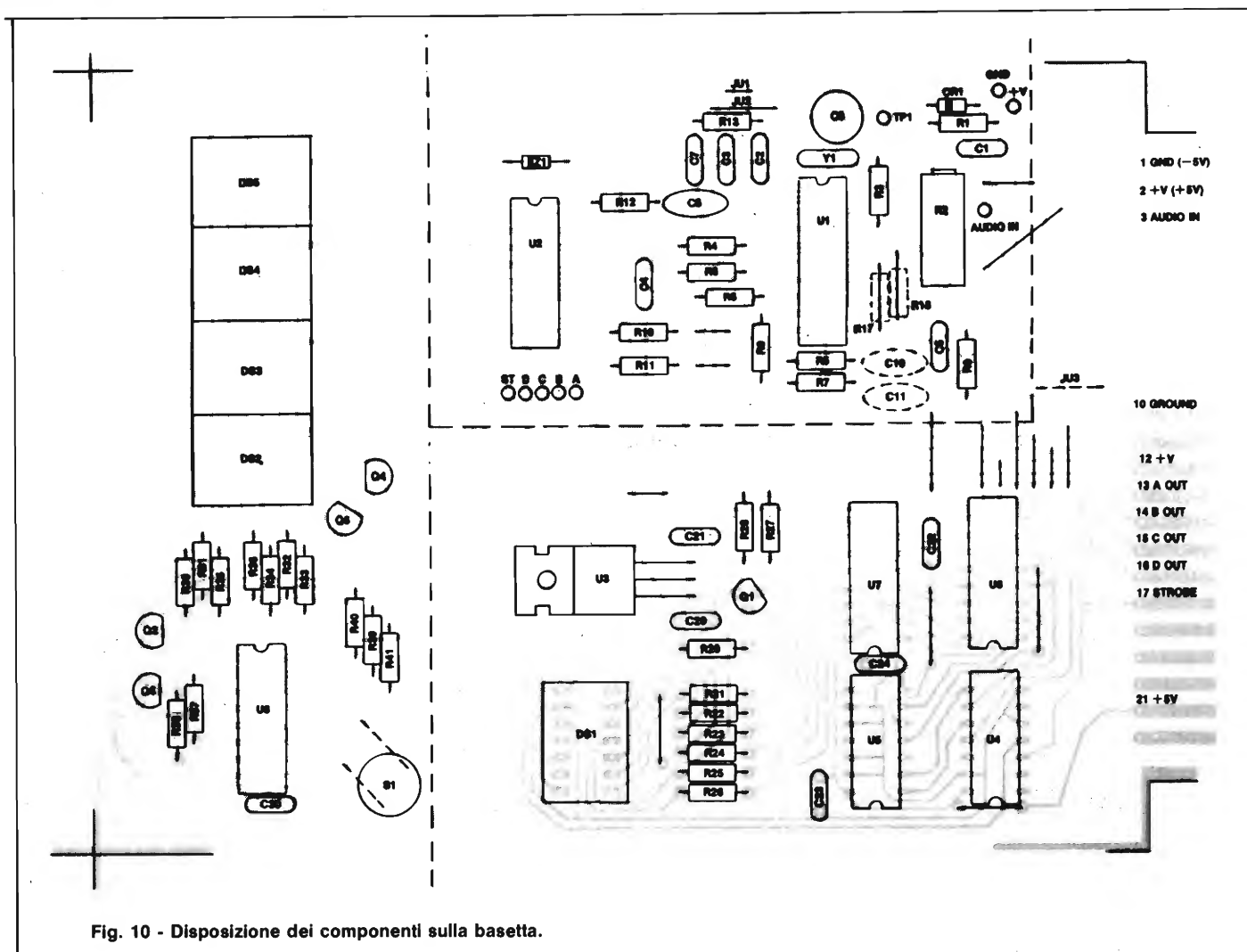


Fig. 10 - Disposizione dei componenti sulla basetta.

Questi circuiti impiegano solo due chip integrati ed alcuni componenti esterni.

Il ricevitore A impiega un ricevitore digitale di toni TELTONE TT6174, il ricevitore B impiega il Mostek MK5102 o 5103, ed il ricevitore C impiega il ROCKWELL CRC 8030. Questi sono tre sistemi ricevitori DTMF molto compatti. Il ricevitore B, per esempio, è stato montato su un circuito stampato ad una sola faccia, con dimensioni di 2,1/2 per 3,1/2 pollici.

I benefici derivanti dall'impiego dell'S3525 sono notevoli, se confrontati con un filtro convenzionale ad amplificatore operazionale oppure come un circuito ibrido di filtro. Un semplice ricevitore DTMF con 2 circuiti integrati riduce il costo dei componenti, il lavoro di montaggio e le dimensioni del circuito stampato.

Tutti questi circuiti ricevitori sono stati costruiti ed analizzati in laboratorio. Essi non rappresentano necessariamente soluzioni circuitali ottimizzate e sono presentati esclusivamente come punti di partenza per sviluppare ricevitori DTMF tali da adattarsi a tutte le particolari esigenze dell'utilizzatore. ■

BIT SHOP PRIMAVERA



**PROFESSIONALITA'
E
COMPETENZA
NEL TUO NEGOZIO A:
NOVARA**

RAI TELECOMUNICAZIONI

Via Perazzi, 23/B Tel. (0321) 35656

LA PIU' GRANDE CATENA DI COMPUTER IN EUROPA

PROFONDO BASSO

Dopo la fase iniziale, segnata da un certo scetticismo, la riproduzione stereofonica "assistita" dal subwoofer incomincia a raccogliere consensi. Sia in campo professionale che in campo amatoriale. Vediamone i presupposti teorici e una realizzazione pratica.

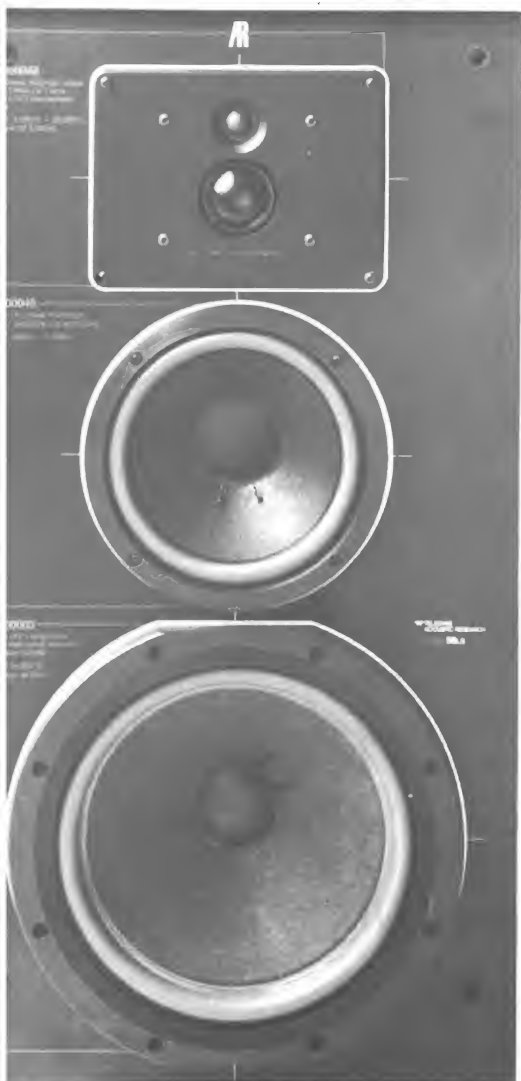


Foto 1 - L'AR 98 LS è un diffusore convenzionale. Il grosso altoparlante da 300 mm lavora solo sotto i 200 Hz e quindi a buon diritto può essere considerato un subwoofer.

di Piero Lomazzi

La prima richiesta per un subwoofer si pose più di venti anni fa in occasione della comparsa sulla scena HI-FI dei diffusori elettrostatici (Quad, KLH) definiti a "gamma estesa". In realtà la loro capacità di emissione si riduceva di molto allorché dovevano riprodurre frequenze al di sotto dei 120 Hz. Questo fattore determinò l'adozione di un provvedimento straordina-

rio; un diffusore supplementare per le basse frequenze. I primi diffusori progettati con tale finalità furono l'AR-1W ed i KLH "One", "Two" e "Three".

Erano tutti dotati di un solo woofer montato in un sistema a sospensione pneumatica ed assieme ai crossover elettronici di allora (Marantz, Heathkit) ed alla biamplicazione, resero attuabile una raffinata e costosa combinazione: l'elettrostatico più subwoofer. Poi il declinante interesse per l'altoparlante elettrostatico fece perdere attualità al discorso del subwoofer che venne ripreso in tempi recenti allorché i progressi nella registrazione, nell'incisione e nella stampa dei dischi analogici e la comparsa del Compact Disc digitale, riuscirono a fare emergere dal "mezzo" frequenze sempre più gravi.

Oggi più che mai si avverte (e si dibatte animatamente) l'inadeguatezza del diffusore medio rispetto alle fonti di programma disponibili. Il subwoofer si ripropone nel dare una mano nella regione bassa ad un sistema convenzionale di diffusione, iniziando il suo apporto attorno ai 100 Hz e dimostrando il suo massimo valore nell'ottava che va dai 25 Hz ai 50 Hz. La regione profonda per la quale il mondo dell'HI-FI sembra così attento all'ottava ultrabassa (sinora preclusa ai diffusori tradizionali) è semplice e si basa sul fatto che riproducendola, si apporta un notevole contributo al godimento della musica riprodotta.

Gli audiofili sanno da tempo che una

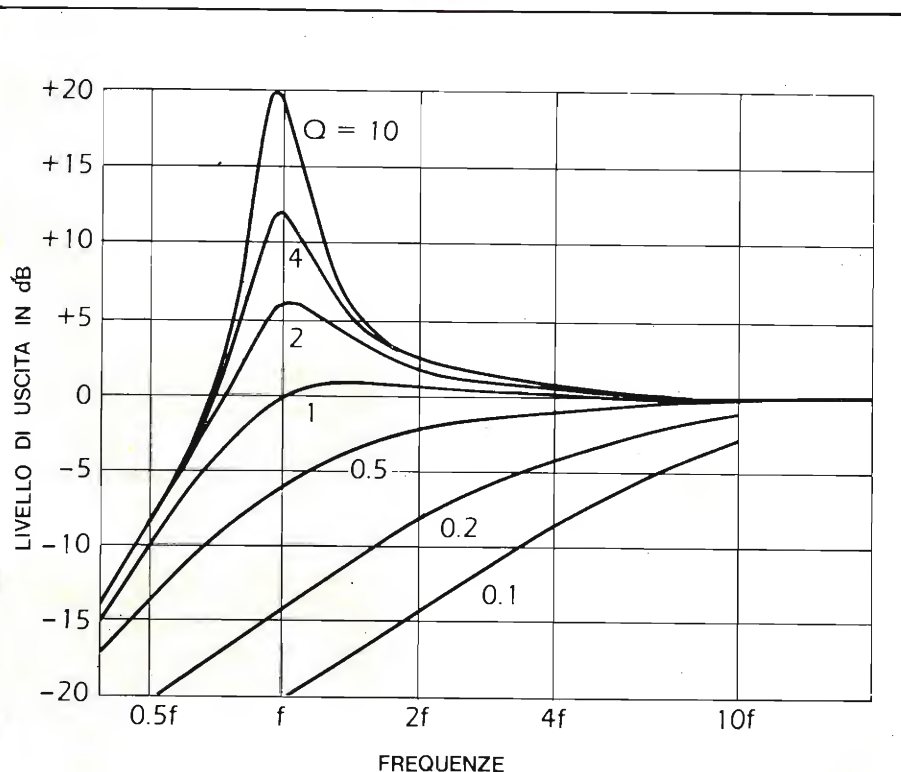


Fig. 1 - Risposta in frequenza (bassi) per diversi fattori di merito (Q).



Foto 2 - Diffusore subwoofer con due altoparlanti per frequenze ultrabasse (sotto i 130 Hz) della Canton.

accurata resa delle frequenze sotto i 40 Hz è necessaria per ricreare tutto l'impatto, la ricchezza e la varietà della musica ascoltata in una sala da concerto. E ciò non vale solo per gli strumenti come l'organo, il pianoforte e i timpani che hanno forti componenti nella gamma ultrabassa (la nota più bassa del piano è di 27 Hz e il pedale dell'organo si estende sino a 32 Hz), ma coinvolge le risonanze proprie della sala da concerto, che possono finire nella regione dei 10 Hz. Particolarità di queste risonanze è quella di amplificare certe frequenze basse tanto da farle emergere ad un livello superiore all'energia acustica sprigionata dagli strumenti coinvolti.

SUBWOOFER E STEREOFONIA

Da tempo i tecnici sono consapevoli che al di sotto dei 200 Hz le sorgenti sonore non siano localizzabili, che la dislocazione di un subwoofer non sia critica e che quindi sia anche possibile impiegare un solo altoparlante, per irradiare entrambi i canali della stereofonia (miscelandoli). L'incondizionata accettazione di tale principio può però condurre a errate conclusioni. Per due ragioni:

1 - Nessun filtro crossover taglia con categorica ripidità ad una precisa frequenza; ossia l'emissione di un subwoo-

fer porta un udibile contributo al suono almeno al di sopra di un'ottava rispetto al punto di taglio. Ad esempio un altoparlante tagliato a 200 Hz, dà ancora segno di vita a 400 Hz.

2 - Gli esperimenti che hanno portato a stabilire il limite della direttività a 200 Hz sono stati condotti in camera anecoica e con segnali sinusoidali.

I risultati così ottenuti non possono essere arbitrariamente applicati a segnali musicali complessi, in normali locali di ascolto.

Qualche costruttore ritiene che l'uso di due subwoofer separati dovrebbe mantenere in pieno l'immagine musicale e l'ambianza e consentire di elevare il taglio sino a 200 Hz, sottraendo un cospicuo carico di potenza acustica agli altri altoparlanti.

Il risultato di questa filosofia progettuale sono quei diffusori a più vie (generalmente 4) che incorporano oltre al woofer anche il subwoofer (vedere foto 1).

Un secondo orientamento in tema di subwoofer è quello presentato in foto 2 e prevede una cassa apposta, unica e separata dai due diffusori principali, nella quale lavorano due altoparlanti per frequenze ultrabasse (sotto i 130 Hz).

La terza via, infine, si basa ancora su una cassa, autonoma dai "satelliti" (così vengono chiamati i diffusori principali), ma nella quale è montato un solo altoparlante-subwoofer, del tipo a doppia bobina mobile, e nel quale i due canali (destro e sinistro) vengono miscelati. In sostanza quest'ultimo subwoofer emette un segnale monofonico, limitato dal filtro crossover alle frequenze sotto i 120 Hz.

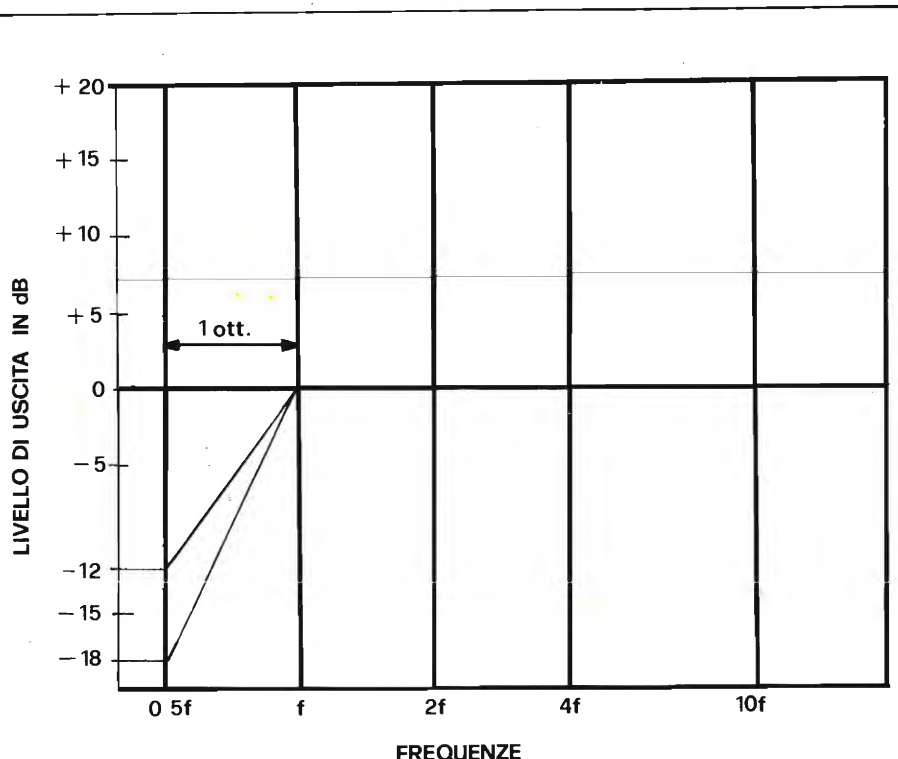


Fig. 2 - Le frequenze basse decadono con pendenza di 12 dB/ottava nei diffusori a sospensione pneumatica e di 18 dB/ottava nei bass-reflex.



Fig. 3 - Altoparlante subwoofer CIARE a doppia bobina mobile.

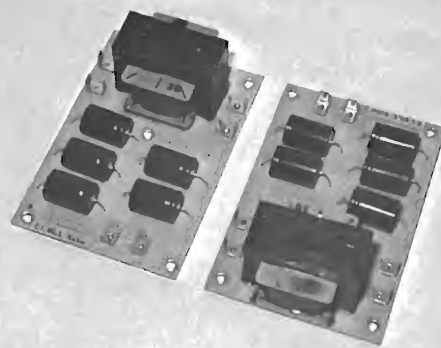


Fig. 4 - I filtri crossover con incrocio a 120 Hz.

QUEL CHE PUO' DARCI IL SUBWOOFER

La legittima domanda che può porsi il potenziale acquirente di un subwoofer riguarda le effettive possibilità di estendere la risposta sulle frequenze basse. Fortunatamente il comportamento di un diffusore in tale regione può essere ben definito da due dati: il "fattore di merito" (detto "Q") è la "frequenza di risonanza" (detta "f").

Il primo è un'entità numerica che quantifica l'andamento della risposta intorno alla frequenza di risonanza. Il concetto si chiarisce guardando il diagramma di **figura 1**. Quanto più alto è Q, tanto più sarà enfatizzata l'emissione nella zona di risonanza, ma al tempo stesso diminuirà il "controllo" dell'altoparlante. In generale un diffusore che presenta un Q superiore a 1 tenderà ad essere rimbombante, a mettere cioè in evidenza una sola frequenza bassa o al limite una ristrettissima gamma dello spettro attorno ad essa. Avrà anche uno scadente responso ai transienti; non sarà cioè in grado di effettuare attacchi di note, pronti e tempestivi e nello stesso tempo continuerà a risuonare quando la nota dovrebbe essere già decaduta.

Un controllato responso ai transienti, nella regione bassa, è fondamentale per riprodurre fedelmente le cadenze ritmiche della musica jazz, segnate dal contrabbasso e dalla grancassa. Alcuni costruttori poco scrupolosi elevano intenzionalmente il fattore di merito (Q) dei loro diffusori al fine di creare una falsa e circoscritta esaltazione dei bassi. Al primo ascolto possono impressionare per la loro enfasi irreale, ma alla lunga rivelano il trucco creando affaticamento nell'ascoltatore e mettendo in luce la falsità dell'effetto.

L'ideale Q si situa dunque tra 0,75 e 1, là dove la risposta è piatta in corrispondenza della frequenza di risonanza (f). Al di sotto di 0,75 la caduta della rispo-

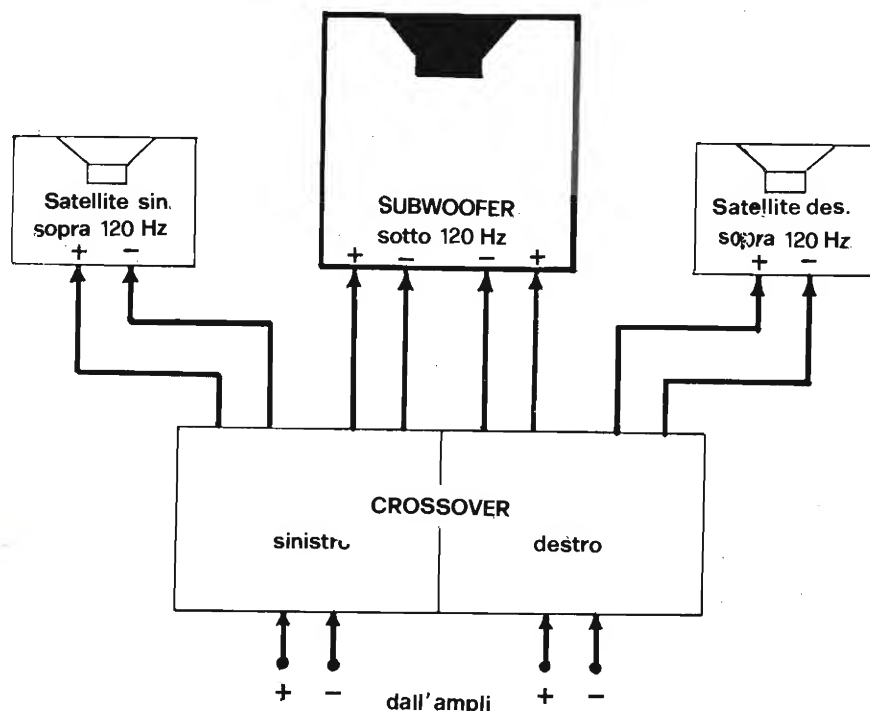


Fig. 5 - Schema a blocchi del sistema subwoofer + satelliti.

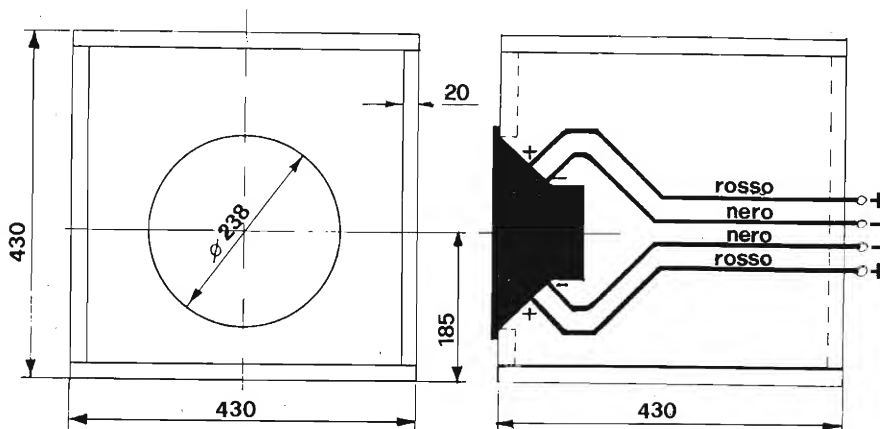


Fig. 6 - Quote per la costruzione della cassa subwoofer.

Tabella 1 - CARATTERISTICHE DELL'ALTOPARLANTE SUBWOOFER E DEL FILTRO.

Altoparlante M 250.38 C/Fx - SW		
Caratteristiche elettriche		
Potenza nominale	80	W
Impedenza nominale	8	Ω
Resistenza in C.C.	2 x 6	Ω
Frequenza di risonanza	19	Hz
Induzione magnetica	0,85	T
Flusso magn. totale	82×10^{-5}	Wb
Energia magnetica	612	mJ
Fattore di accoppiamento elettromagnetico	8	Wb/m
Q meccanico	2,7	
Q elettrico	0,31	
Q totale	0,28	
Volume acustico equivalente	172	litri
Caratteristiche meccaniche		
Diametro bobina mobile	38	mm
Altezza avv. bob. mob.	27	mm
Altezza traferro	8	mm
Peso magneti in ferrite	850	gr
Superficie radiante della membrana	284	cm ²
Diametro foro su pannello per montaggio dall'esterno 0	238	mm
Peso totale	3000	gr
Filtro di incrocio (crossover) F 1.80.0		
Potenza per sistemi fino a	100	W
Impedenza nominale	8	Ω
Frequenza di incrocio	120	Hz
Dimensioni	160 x 110 x 56	mm
Peso	900	gr

sta sui bassi incomincia a divenire significativa. A $Q = 0,5$ ("smorzamento critico") la risposta ha una caduta di 6 dB in corrispondenza della frequenza di risonanza, non compensata dalla pur eccellente risposta ai transienti.

Il secondo dato che definisce il comportamento di un diffusore nella regione bassa è la frequenza di risonanza ossia il punto in cui il diaframma dell'altoparlante raggiunge la sua massima escursione.

Al di sotto di tale frequenza tutti i diffusori denunciano un cedimento nella risposta che può variare di entità a seconda del principio costruttivo. I diffusori a sospensione pneumatica decadono con una pendenza di 12 dB per ottava, quelli a bass-reflex con una pendenza di 18 dB per ottava (figura 2). Conoscendo fattore di merito e frequenza di risonanza dei diffusori principali (satelliti), possiamo ora prevedere il contributo che avremo dall'impiego di un subwoofer.

Se ad esempio il nostro diffusore principale monta un woofer da 25/30 centimetri di diametro con frequenza di risonanza tra 40 e 45 Hz ed un Q attorno a 1, il subwoofer ideale dovrà avere una risonanza intorno ai 25/30 Hz ed un $Q = 1$.

Contrariamente l'efficacia sulle frequenze basse sarà più immaginaria che reale. La decisione potrà anche essere favorita da attente sessioni di ascolto avendo ben chiaro il principio di non confondere una elevata risposta sui bassi con una estesa risposta sui bassi. Ta-

lora un'inopportuna dislocazione del subwoofer può causare, per effetto di riflessioni ambientali, una erogazione di energia sonora superiore al resto del sistema acustico.

Anche soli 3/5 dB di uscita in più del

subwoofer potranno apportare un suono più basso, ma non più esteso, e non servire in tal modo la causa della fedeltà. Oltre alla scelta oculata del dispositivo sarà perciò indispensabile un'accurata analisi dell'acustica ambientale effettuabile solo col metodo della sperimentazione.

AUTOCOSTRUZIONE DEL SUBWOOFER

Per dare una pratica esemplificazione ai fondamenti teorici sin qui enunciati, proponiamo ai nostri lettori l'autocostruzione di un diffusore-subwoofer, con cassa in sospensione pneumatica, altoparlante a doppia bobina mobile (figura 3), filtro crossover con incrocio a 120 Hz (figura 4).

Le frequenze sopra i 120 Hz vanno ai due diffusori principali (satelliti) da dislocare in modo convenzionale. Di loro in questa sede non ci occuperemo dato che, già a partire da una coppia di buoni minidiffusori, il risultato potrà essere di tutta soddisfazione. Essendo infatti esentati dall'oneroso compito di riprodurre i bassi profondi, basterà che sappiano muoversi disinvoltamente in una gamma di frequenze abbastanza possibile e che ricreino l'effetto stereofonico. Le frequenze sotto i 120 Hz andranno invece al nostro subwoofer, che in tale gamma emetterà un segnale monofonico, da irradiarsi nello spazio circostante

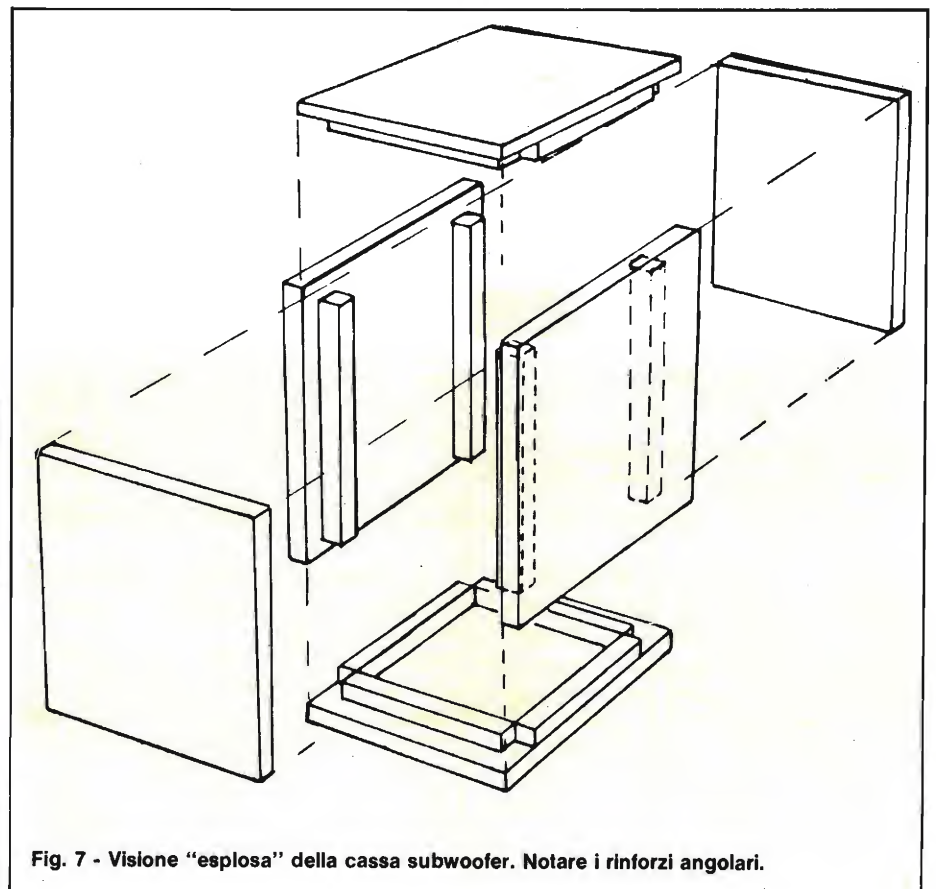


Fig. 7 - Visione "esplosa" della cassa subwoofer. Notare i rinforzi angolari.

con grande uniformità, in modo che la sorgente sonora non venga localizzata. Lo schema complessivo, composto dal filtro crossover, dal diffusore-subwoofer e dai diffusori-satelliti, è illustrato in **figura 5**.

Il filtro e l'altoparlante-subwoofer sono prodotti da una azienda italiana - la C.I.A.R.E. - apposta per gli autocostruttori, a cui spetta il compito di realizzare la cassa. Le sigle di questi componenti e i dati fondamentali sono riportati in **Tabella 1**.

Il filtro di incrocio si compone di due circuiti stampati identici (uno per canale) che possono essere montati all'interno della cassa subwoofer e tenuti esterni. Questa seconda alternativa è da preferirsi se l'autocostruttore ha in previsione per il futuro la biamplificazione. Allora il nostro filtro passivo potrà essere sostituito da un crossover elettronico. Per la costruzione della cassa basterà

di sezione, come si vede dall'esploso (**figura 7**).

Importante è ottenere un cubo rigido a perfetta tenuta d'aria. La cassa andrà riempita con 1 kg di lana di vetro con densità di 20/25 kg/metro cubo. Il cablaggio elementare (sia con crossover in cassa che esterno) non merita commenti salvo la raccomandazione di rispettare le polarità: i 2 lati positivi dell'altoparlante (+) faranno capo alle linee rosse e i due lati negativi (—) alle linee nere. Del destro e del sinistro invece non c'è da preoccuparsi!

La cassa potrà essere abbellita a piacere, completata con una griglia in stoffa leggera (trasparente al suono) e munita di morsetti di collegamento, scelti tra le infinite alternative che oggi il mercato propone. Il risultato di questo esercizio di bricolage è un diffusore-subwoofer che presenta le caratteristiche riportate in **Tabella 2**.

Tabella 2 - CARATTERISTICHE DEL DIFFUSORE SUBWOOFER

Volume interno	60	litri
Dimensioni interne	390 x 390 x 390	mm
Spessore del truciolare	20	mm
Potenza per amplificatori fino a	100	W
Potenza di lavoro	10	W
Impedenza nominale	8	Ω
Frequenza di risonanza (f)	26	Hz
Fattore di merito (Q)	0,77	
Frequenza di taglio	120	Hz

RISPOSTA IN FREQUENZA

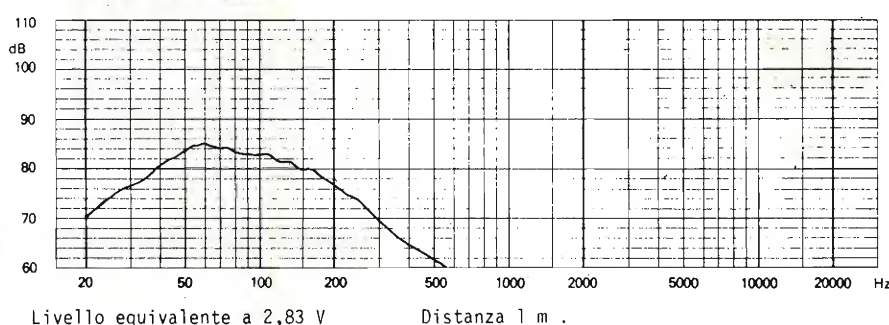


Fig. 8 - Diagramma della risposta in frequenza della cassa subwoofer descritta nell'articolo.

attenersi alle semplici quote del disegno (**figura 6**). Su uno dei 6 lati del cubo si dovrà praticare il foro di 238 mm di diametro per l'altoparlante. Il materiale sarà il truciolare da 20 mm di spessore. Il modo più semplice per unire i 6 lati è quello di accostarli con colla tipo Vinavil e viti di 4/5 mm di diametro e 50 mm di lunghezza, distanziate circa 15 mm l'una dall'altra.

Tutti gli spigoli interni della cassa devono essere rinforzati con listelli 3 x 3 cm

La risposta in frequenza (livello equivalente a 2,83 V distanza 1 metro) è riportata in **figura 8**.

Il filtro F 1.80.0 taglia abbastanza rapidamente (12 dB per ottava) le frequenze alte che potrebbero giungere al subwoofer, mentre applica solo una dolce e progressiva attenuazione (6 dB per ottava) alle frequenze basse destinate ai due satelliti. In tale modo anche a questi è consentito contribuire parzialmente alla diffusione dei toni gravi. ■

La SIMPSON produce anche:



Generatori di funzioni



Frequenzimetri



Digitali da pannello

Fonometri



Termometri

RIVENDITORI AUTORIZZATI CON MAGAZZINO:

BOLOGNA: Radio Ricambi (307850); **BOLZANO:** Technolasa Elettronica (930500); **CAGLIARI:** ECOS (373734); **CASTELLANZA:** Vematron (504064); **CATANIA:** IMPORTEX (437086); **COSENZA:** Franco Angotti (34192); **FIRENZE:** Paoletti Ferrero (294974); **RITAR:** (53770); **GENOVA:** Gardella Elettronica (873487); **GORIZIA:** B & S Elettronica Professionale (32193); **LA SPEZIA:** Antei & Paoletti (502359); **LATINA:** KEY-BIT Elettronica (489551); **LIVORNO:** Giuliano Mangoni (504398); **MAGENTA:** ERRE.D (9794490); **MILANO:** Claishop Elettronica (3495649); **Hi-Tec** (3271914); **I.C.C.** (405197); **NAPOLI:** Bernasconi & C. (223075); **GISA Elettronica** (610974); **TESAI** (282718); **PADOVA:** RTE Elettronica (605710); **Ing. Zaramella** (43711); **PALERMO:** Elettronica Agrò (250705); **PIOMBINO:** Alessi (39090); **REGGIO CALABRIA:** Importex (94248); **ROMA:** GB Elettronica (273759); **GIUPAR** (578734); **IN.DI.** (9314819); **ROVERETO:** C.E.A. (35714); **TARANTO:** RATVEL Elettronica (321551); **TORINO:** Petra Giuseppe (597663); **UDINE:** P.V.A. Elettronica (297827).

Vianello

Simpson dal 1937

- ✓ Nuovo multimetro **4 1/2 cifre**
- ✓ Precisione base c.c. **0,03%**
- ✓ Risoluzione **10 μ V**
- ✓ Solamente **Lit. 431.500***



Simpson

Il nuovo multimetro palmare Simpson Mod. 474 a 5 funzioni (Volt e Amp. CC-CA, Ohm) più prova diodi e prova di continuità (visiva + audio), prosegue la tradizione di qualità ed affidabilità iniziata col classico tester Mod. 260 sin dal 1937 e continuata sino ad oggi con tutti gli altri modelli.

* Prezzo riferito a \$ = L. 1.650 / Pagamento in contanti

Vianello

Sede : 20121 Milano - Via T. da Cazzaniga, 9/6
Tel. (02) 6596171 (5 linee) - Telex 310123 Viane I
Filiale: 00185 Roma - Via S. Croce in Gerusalemme, 97
Tel. (06) 7576941/250 - 7555108

Agente per le Tre Venezie - Bergamo - Brescia:
LUCIANO DESTRO
37134 Verona - Via Dei Castelbarco, 13 - Tel. (045) 585396

1937
Mod. 260
(ancora attuale)

1974

1977
Mod. 461-2
(ancora attuale)

1979
Mod. 463
(ancora attuale)

1981
Mod. 467
(ancora attuale)

1983
Mod. 470
(ancora attuale)

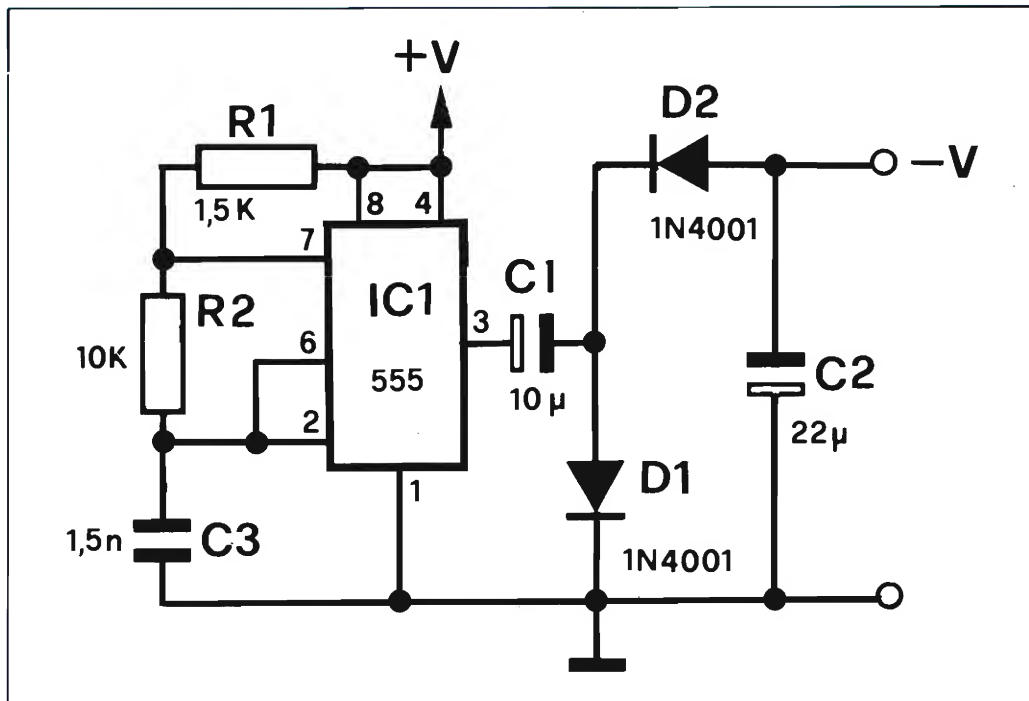


INVIATE SENZA IMPEGNO MAGGIORI INFORMAZIONI
CAP
ALL'ATT. DEL SIG.
7-8/84/S
SP

- Disegnate lo schema molto chiaramente, se possibile facendo uso dei trasferibili che ormai si trovano ovunque
- Fate una breve descrizione del circuito elettrico
- Fate l'elenco dei componenti
- Compilate il modulo qui unito e ritagliatelo
- Spediteci il tutto: schema, elenco dei componenti e modulo.

Ultima raccomandazione: unite il tagliando che segue, del quale è accettabile la fotocopia se non volete mutilare la rivista.

[illegible]



Esistono schemi di ogni genere per generare qualcosa che possa essere usato come tensione negativa, o per modificare il resto del circuito in modo che possa polarizzarsi da sé, prelevando una tensione in qualche punto del percorso della linea di uscita. Tutti questi accorgimenti producono qual-

cosa che assomiglia ad una tensione negativa, ma in effetti sono ben lontani dall'avere una tensione che sia veramente al di sotto del livello di massa.

Bene, per tutti coloro che si sono scontrati con questo problema, e per chiunque si debba trovare in futuro in questa situazione, presento un pratico sistema per venirne fuori. Il numero dei componenti è esiguo e tutti sono pezzi comunissimi.

Il cuore del circuito mostrato in figura è un timer 555. Per questa applicazione, è collegato come multivibratore astabile, in altre parole si tratta di un oscillatore. Con i valori indicati sullo schema, la frequenza vale circa 45 kHz ed il rapporto impulso-/pausa prossimo al 50% (su questo diremo qualcosa di

più in seguito). In linea di principio, i componenti collegati all'uscita del 555 (formano lo schema di un rettificatore-duplicatore di tensione. I diodi D1 e D2 funzionano come commutatori, proprio come in un convertitore c.a./c.c.

Durante la metà positiva dell'uscita del 555, D1 è in conduzione e D2 è polarizzato inversamente: C1 si carica. Quando il 555 passa alla metà negativa del suo ciclo d'uscita, il condensatore C1 fa uscire la carica accumulata tramite D1 e carica C2. Il diodo D2 evita che C2 si scarichi in C1. Abbiamo in realtà a che fare con una tensione all'anodo di D2 che è negativa rispetto alla massa del sistema, e questa tensione viene rinnovata ad ogni ciclo completo dell'oscillazione d'u-

scita del 555. Senza carico, otterrete da questo circuito una tensione negativa pressoché uguale alla tensione di alimentazione, in pratica, la tensione negativa disponibile risulta inferiore di parecchi volt rispetto all'alimentazione. Il valore esatto della caduta dipende dalla corrente necessaria all'utilizzatore.

Il 555 può facilmente fornire 200 mA, ma il massimo che possiate attendervi con sicurezza da questo alimentatore negativo, sono circa 60 mA, poiché C2 si carica solo durante metà dell'oscillazione del 555.

La frequenza è stata scelta di valore piuttosto alto per rinnovare spesso la carica del condensatore C2.

Il rapporto impulso/pausa del 555 è prossimo, abbiamo detto, al 50%, in quanto bisogna lasciare al condensatore C1 il tempo per scaricarsi.

Se la corrente che dovrete prelevare dall'alimentatore negativo è relativamente bassa (per esempio, per alimentare qualcosa di analogo ad un amplificatore operazionale), rimarrete sorpresi dal circuitino che è inadeguato, viceversa, per correnti forti.

Non c'è motivo che vi impedisca di regolare l'alimentazione negativa per mezzo di un regolatore serie (uno della serie 79xx) in quanto questo per funzionare, ha bisogno soltanto di pochi mA. La caduta di tensione sarà di circa 2 V.

Il progetto "Minialimentatore con tensione negativa" è stato presentato dal Sig. Flamigni V. - Forlì.

bus sono selezionate le porte sopra citate. Ora, tramite LS27 seleziono il modo di operare, cioè se la CPU deve leggere o scrivere nel bus stesso.

Infatti con $\overline{\text{IORQ}}$ attivo, STROBE e RD sono attivi e WR no, per cui l'LS245 è abilitato in un senso se, al contrario, $\overline{\text{IORQ}}$, STROBE e WR sono attivi, ma RD non lo è, allora l'LS245 è abilitato in senso opposto. Tutte queste funzioni sono assicurate dall'LS86.

Secondo me questa interfaccia ha anche il pregio di proteggere il computer in quanto, se eventualmente dovesse succedere qualche cosa alle interfacce aggiuntive, saltano i buffer e non il computer.

Il progetto "Buffer per Spectrum" è stato presentato dal Sig. Estini F. - Merano (BZ).

Titolo dell'idea _____

Nome Cognome _____

Indirizzo _____

Cap. _____

Città _____

Codice Fiscale (indispensabile per le aziende) _____

Inviare la Vostra idea corredata da questo tagliando a:

J.C.E. - Via Dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Dallo schema elettrico di **figura 1** si vede come il segnale d'ingresso venga applicato ai capi del trimmer P1 che stabilisce la sensibilità del sistema. Il condensatore C1 va inserito solamente nel caso in cui la grandezza da visualizzare sia una variabile come lo è appunto il segnale nella gamma audio. Viceversa, per i livelli di tensione statici, al posto di tale condensatore andrà montato un ponticello formato con uno spezzone di filo di rame stagnato ricavato magari da uno dei reofori tranciati da qualche resistore. I diodi D1 e D2 formano una rete duplicatrice per innalzare la sensibilità dinamica mentre il parallelo C2-R1 introduce una certa costante di tempo atta a rilevare anche segnali transitori di breve durata. Seguono la R2 di limitazione e il condensatore C3 di filtro il cui punto comune raggiunge direttamente l'ingresso dell'integrato IC1. Nei Vu-Meter da applicare agli amplificatori, in questo punto viene inserita una rete composta da resistori e diodi per rendere la lettura logaritmica, in nostro caso, tale rete viene tralasciata per

II KK625
è stato realizzato
per svolgere funzioni
generiche relative
non solo al campo
dell'audiofrequenza dove,
come si sa, sostituisce
l'ormai sorpassato
indicatore
di livello ad indice
dando una sensazione
immediata
e visiva dell'intensità
sonora erogata
dall'amplificatore.

ottenere una lettura perfettamente lineare. R3, R4 e R5 stabiliscono la massima corrente da inviare al display. I loro valori sono calcolati per ottenere dai led la massima luminosità senza che questi o lo stesso integrato corrano il pericolo di andare arrosto. L'alimentazione del-

lo stadio può assumere valori compresi tra 10 e 14 V e in preferenza viene attinta dall'amplificatore servito senza bisogno di ricorrere a disaccoppiamento alcuno.

REALIZZAZIONE

Il circuito trova posto sulla basetta stampata disegnata in **figura 2** ed il cablaggio è talmente semplice da poter essere affrontato senza alcun problema anche da un principiante.

Consigliamo di montare le parti con questa sequenza: prima i resistori fissi R1, R2, R3, R4, R5, R6, poi i diodi D1 e D2, quindi i condensatori C1, C2 e C3. Badate bene che il C2 è elettrolitico e

ELENCO COMPONENTI

R1 : resistore da 150 k Ω
R2 : resistore da 47 k Ω
R3-R6 : resistore da 1 k Ω
R4 : resistore da 15 k Ω
R5 : resistore da 3,3 k Ω
P1 : trimmer da 10 k Ω
C1-C3 : cond. in poliesteri da 470 nF
C2 : cond. elettrolitico da 1 μ F — 16 V
D1-D2 : diodi al silicio 1N4148
IC1 : integrato UAA170
Led 1/16: diodi led rossi

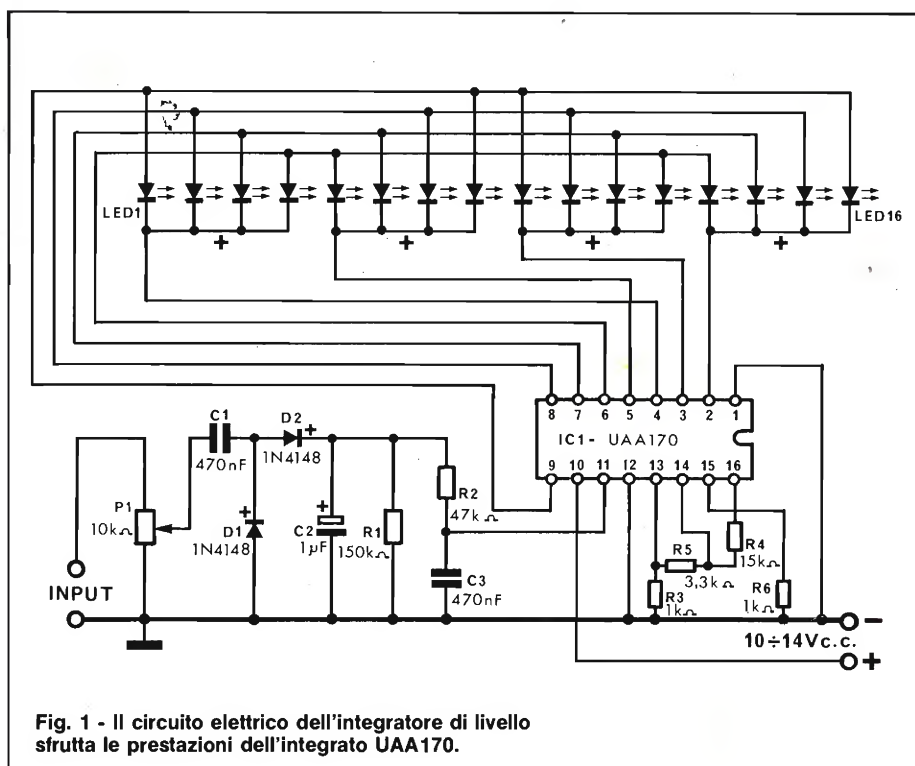
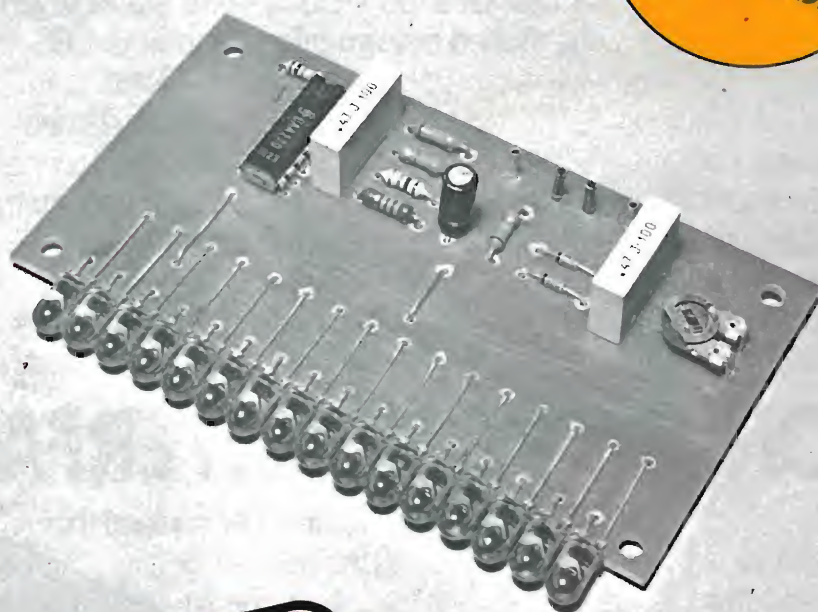


Fig. 1 - Il circuito elettrico dell'integratore di livello sfrutta le prestazioni dell'integrato UAA170.

A 16 LED

**IL KIT
DEL MESE**



CARATTERISTICHE TECNICHE

- Tensione di alimentazione da 10 a 14 Vcc
- Assorbimento di corrente 15 mA massimi
- Sensibilità 700 mV
- Display 16 diodi led rossi

quindi, come i diodi, possiede un verso di inserzione ben preciso. La basetta sarà parzialmente completata con il trimmer di calibrazione, lo zoccolo per IC e i terminali d'ingresso. Procedete ora ad un efficace riscontro delle polarità e dei valori e solo se siete certi che non vi siano errori o inversioni, montate l'IC premendolo con delicatezza nel suppor-

to dopo aver controllato che la tacca che identifica i pin 1-16, sia orientata esattamente. La serie di led per ragioni estetiche, deve presentare tutti gli elementi equidistanti e alla stessa altezza. Come già accennato, tutti i led sono rossi, però sono, naturalmente, polarizzati e la sfaccettatura sull'involucro plastico corrisponde al catodo. Il relativo terminale, andrà scorciato per facilitare il cablaggio come visibile in fotografia. Un diodo led connesso all'inverso, non solo non si accenderà, ma correrà anche il rischio di danneggiarsi visto che la giunzione ha una bassa tensione inversa. Porre quindi attenzione a collegare correttamente tutti i catodi (terminale positivo) verso l'esterno della basetta.

Se non sono stati commessi errori, l'indicatore funzionerà all'istante. P1 adatta la sensibilità. Nel caso il circuito venga impiegato come Vu-Meter, lo si deve regolare in modo tale che con la massima uscita indistorta si accenda il led numero 16 presentando l'intera barra illuminata. I diodi D1 e D2 sono componenti polarizzati ed il terminale positivo è contrassegnato da un anellino stampigliato sull'involucro oppure dall'inizio della codifica dei colori (come avviene per le resistenze); l'IN4148, ad

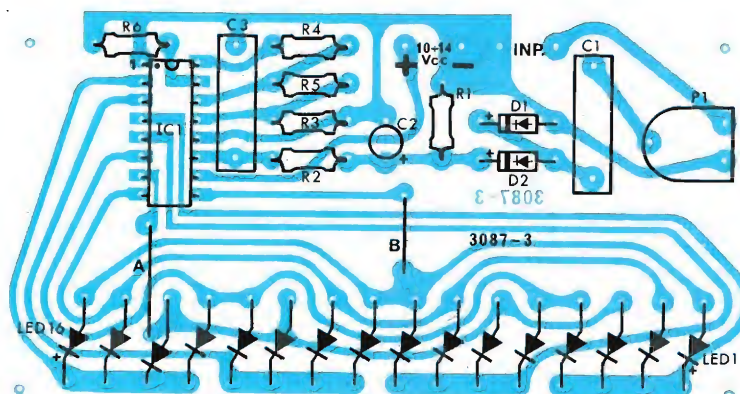


Fig. 2 - Circuito stampato dell'indicatore visto dal lato rame in scala unitaria.

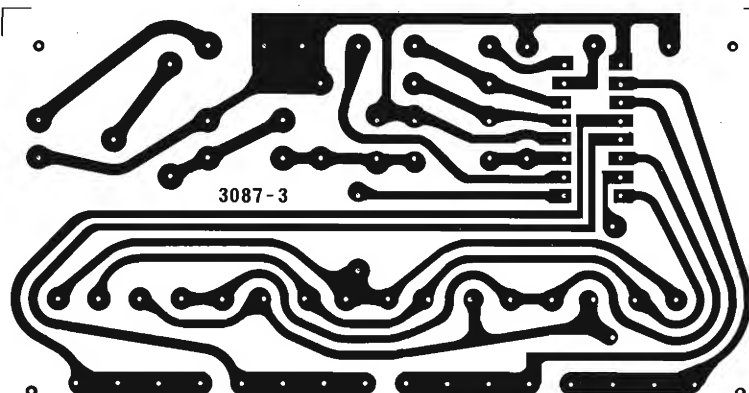


Fig. 3 - Disposizione dei componenti sulla basetta di figura 2.

esempio, avrà quattro striscette: la prima gialla, più larga corrispondente al terminale positivo, la seconda marrone, la terza gialla e la quarta grigia. Ricordarsi di effettuare i due ponticelli A e B usando altrettanti spezzoni di filo di rame stagnato.

Terminiamo la trattazione di questo utilissimo apparecchietto dalle mille funzioni, augurando buon lavoro agli interessati.

Questa scatola di montaggio SM/7105-00 viene spedita dalla EXELCO - Via G. Verdi, 23/25 - Cusano Milanino (MI) al prezzo di L. 24.900 + L. 5.000 per spese di spedizione.



"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della me-

moria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo

scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei videogiochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso famiglia adulti, concepito.

Signori voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente allora dica CBS

così ben informato: moglielo subito.

Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes - nessun altro video gioco ne pos-

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

siede altrettanti - per fantastiche video avventure, anche tri-

dimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come

Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

**COLECO
VISION**



tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora automaticamente interi paragrafi impostato.

stato studiato
sare e parlare in un

e sposta
mente interi pa-
di qualsiasi testo da voi
Inoltre Adam è
per pen-

memoria).

Tastiera: una
apparecchiatura,

sofisticata
con 75 tasti
a corsa
precisa,
che con-

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi
passo per passo nel mondo
dell'informatica. Poi,
dine:

nell'or-
sistema
di registrazio-
ne incorporato;
uno o an-
che due
lettori di-
gitali per
cassette
speciali, bidi-
rezionali,
che consento-

no una velocità di
caricamento superio-
re a quella dei "floppy
disk" (ogni cassetta può me-
morizzare fino a 250 pagine fit-
te di testo, per un totale di più
di 500 Kbytes di

sente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata - videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento - vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

ADAM™

DA **CBS** ELECTRONICS



MULTIMETRI DIGITALI TASCABILI



MULTIMETRO DIGITALE DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI

Mod. 5608 - super slim -

- 3 1/2 digit
- 8 funzioni - 28 portate selezionate con commutatore
- Tensioni c.c.: 200 mV a 1000 V
- Precisione: $\pm 0,8\%$ su tutte le portate
- Tensione c.a.: 200 mV a 100 V
- Precisione: $\pm 1,5\%$ da 200 mV a 200 V $\pm 2\%$ - 1000 V
- Resistenza: 200 Ω a 20 M Ω
- Risoluzione: 0,1 Ω
- Corrente c.c.: 200 μ A a 10 A
- Precisione: $\pm 0,8\%$
- Corrente c.a.: 200 μ A a 10 A
- Precisione: $\pm 0,8\%$
- Altre prestazioni: prova diodi
prova transistor
- Dimensioni: 150x82x26

TS/3000-00

MULTIMETRO DIGITALE DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI

Mod. 7608 - super slim -

- 3 1/2 digit
- 7 funzioni - 26 portate selezionate con 8 tasti
- Tensioni c.c.: 200 mV a 1000 V
- Precisione: $\pm 0,8\%$ su tutte le portate
- Tensioni c.a.: 200 mV a 750 V
- Precisione: $\pm 1,3\%$ da 200 mV a 200 V $\pm 2,5\%$ - 750 V
- Resistenza: 200 Ω a 20 M Ω
- Risoluzione: 0,1 Ω
- Corrente c.c.: 2 mA a 10 A
- Precisione: $\pm 0,8\%$
- Corrente c.a.: 2 mA a 10 A
- Precisione: $\pm 0,8\%$
- Altre prestazioni: prova diodi
prova transistor
- Dimensioni: 191x87x46

TS/3010-00



Lutron



KINGDOM

NEW

MULTIMETRO DIGITALE DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI

Mod. DM 6010 - super slim -

- 3 1/2 digit
- 5 funzioni - 17 portate selezionate con 8 tasti
- Tensioni c.c.: 200 mV a 1000 V
- Precisione: 200 mV $\pm 0,5\%$
da 2V a 1000 V $\pm 0,8\%$
- Tensioni c.a.: 200 V a 1000 V
- Precisione: 200 V $\pm 1,2\%$
1000 V $\pm 1\%$
- Corrente c.c.: 200 μ A a 10 A
- Precisione: $\pm 1,2\%$
- Resistenze: 200 Ω a 2 M Ω
- Precisione: $\pm 1\%$
- Altre prestazioni: prova diodi
- Dimensioni: 180x82x38

TS/3050-00

MULTIMETRO DIGITALE DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI

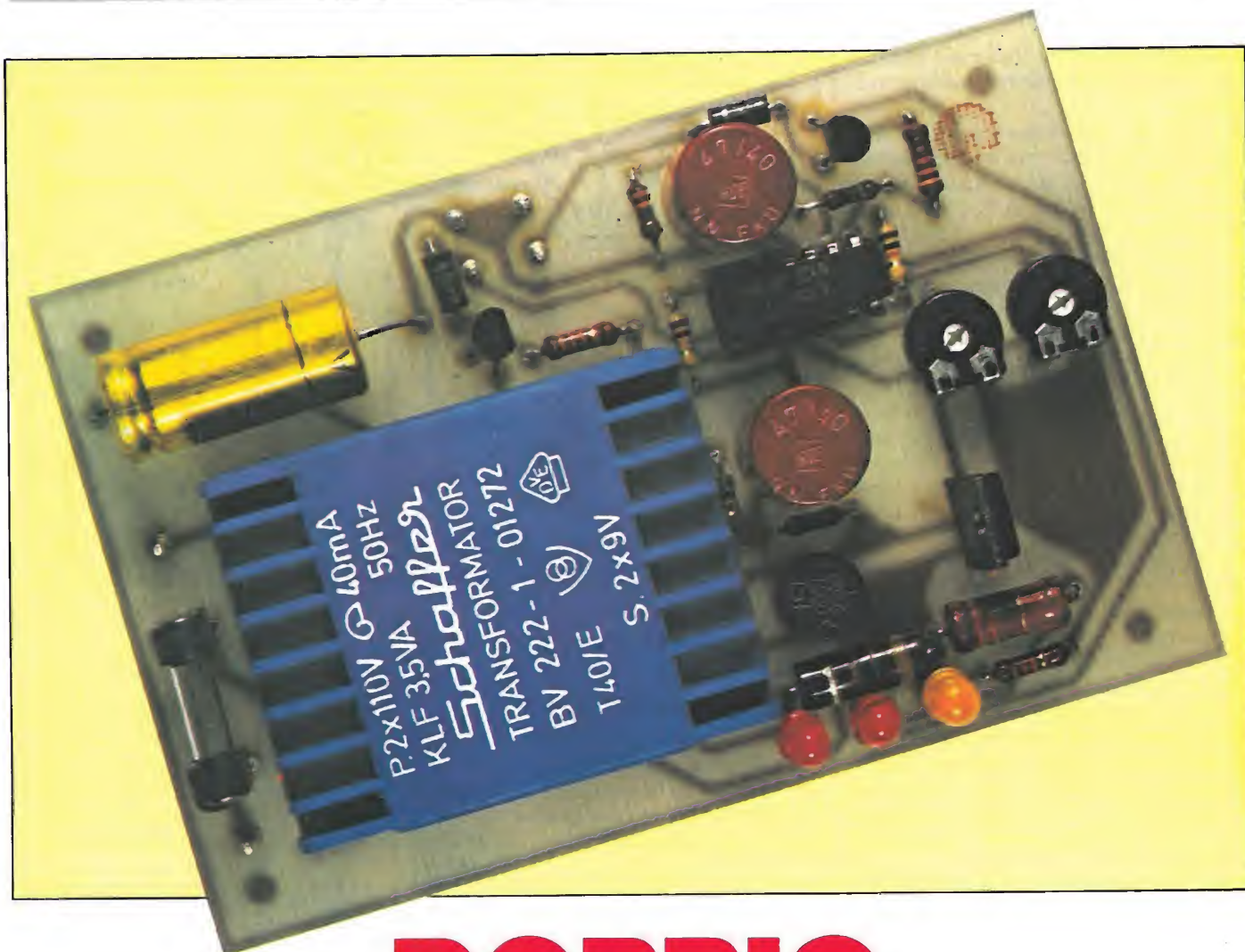
Mod. KD-305 - super slim -

- 3 1/2 digit
- 4 funzioni - 14 portate selezionate con slider
- Tensioni c.c.: 2 V a 1000 V
- Precisione: $\pm 0,8\%$
- Tensioni c.a.: 200 V a 750 V
- Precisione: $\pm 1,2\%$
- Corrente c.c.: 2 mA a 10 A
- Precisione: $\pm 1,2\%$
- Resistenze: 2 k Ω a 2 M Ω
- Precisione: $\pm 1\%$
- Dimensioni: 138x86x36

TS/3030-00

DISTRIBUITI DALLA

G.B.C.
italiana



DOPPIO CARICA-BATTERIE

**Apparecchio di carica automatico a funzionamento intermittente
per caricare contemporaneamente ed in continuità
due batterie, senza sovraccaricarle.**

Due sono i valori che è necessario tenere sotto accurato controllo quando si vogliono caricare accumulatori al Ni-Cd: la corrente di carica e la tensione di fine carica, particolarmente critica. Col nostro apparecchio è possibile predisporre attraverso la regolazione di due trimmer, altrettante tensioni di fine carica. Le correnti di carica vengono anch'esse predeterminate, ciascuna mediante un resistore serie di valore adeguato. La corrente massima prelevabile da ciascuna uscita, è di 100 mA.

Lo scopo che il progettista di questo

apparecchio si è prefisso è il poter lasciare collegate due batterie sotto carica per alcune settimane. Una volta raggiunta la tensione finale di carica (che vale 1,4 volte il numero degli elementi che compongono la batteria stessa), il flusso di corrente viene brevemente interrotto e quindi dopo un certo tempo, avviene la comparazione tra il livello assunto come riferimento e quello effettivo degli elementi. Come si sa, ogni accumulatore tende a scaricarsi da sé, per cui la sua tensione decresce gradualmente. In conseguenza a tale fenomeno, se viene rilevata una certa differenza tra

il valore effettivo e quello di riferimento, la carica viene ripresa.

Le varie fasi si fanno ovviamente sempre più brevi con il passare del tempo, fino a raggiungere una durata di soli due secondi. Per contro, le pause divengono sempre più lunghe, ed alla fine potranno protrarsi fino ad 1 minuto e mezzo circa.

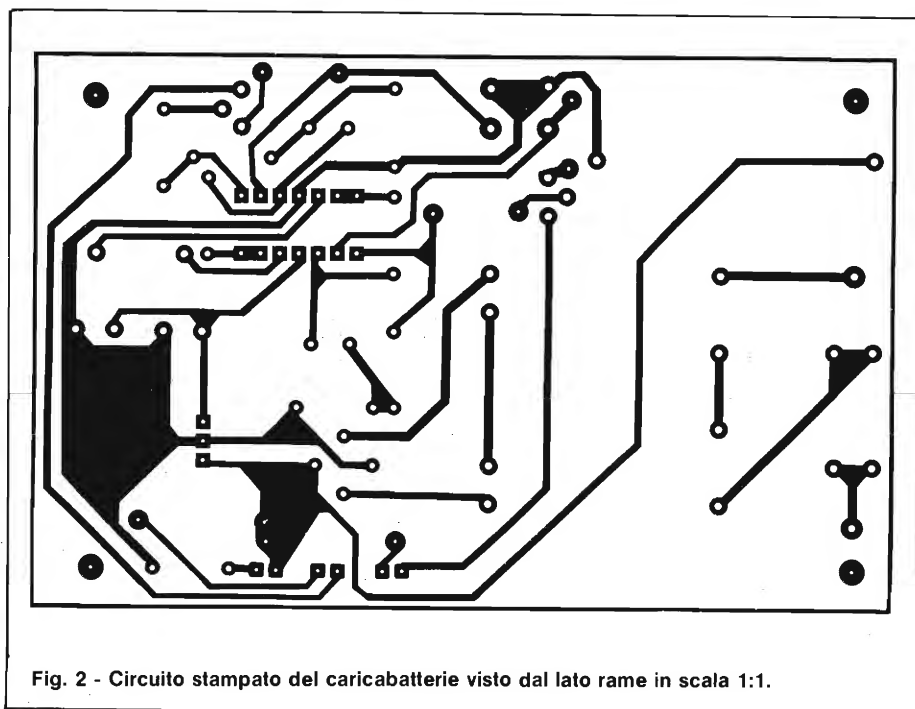
Questo susseguirsi di cariche e pause rende la carica stessa di ottima qualità infatti l'accumulatore tornerà alla piena capacità e in queste condizioni verrà mantenuto.

Il componente principale del carica-

batterie è il circuito integrato LM324, contenente quattro amplificatori operazionali.

Con tale componente si possono ottenere due apparecchi in uno ciascuno dei quali utilizza due amplificatori interni al chip. Nello schema di **figura 1**, i componenti corrispondenti al secondo canale sono contrassegnati da un apostrofo: per esempio P1 e P1' mediante i quali è possibile regolare le tensioni di riferimento di fine carica.

L'uscita di OP1 è collegata, tramite R1, all'ingresso non invertente di OP2 il quale, quando la tensione di piena carica non è stata ancora raggiunta, presenta una uscita a livello "alto". Il transistor è in conduzione e la batteria viene caricata tramite R3 ed il LED 1. L'accensione del led denuncia appunto il passaggio della corrente di carica nella batteria che avverrà fino a che non verrà raggiunta la tensione di riferimento dell'accumulatore che vediamo applicata all'ingresso invertente dell'amplificatore operazionale OP2. L'uscita di quest'ultimo commuterà a livello "basso" non appena verrà raggiunta la tensione finale di carica. Di conseguenza, il condensatore C2 verrà caricato tramite R1 e manterrà per un certo tempo la tensione presente all'ingresso non invertente



ad un valore inferiore a quello finale di carica. Contemporaneamente, il transistor passerà all'interdizione, la carica verrà interrotta ed il LED D1 si spegnerà. Non appena la carica del condensatore C2 raggiungerà il valore del livello

di riferimento, avverrà un nuovo confronto tra le due tensioni e così via.

La prima interruzione avviene quando si raggiunge l'80...90% della capacità totale dell'accumulatore, che verrà poi caricato alla sua piena capacità con ri-

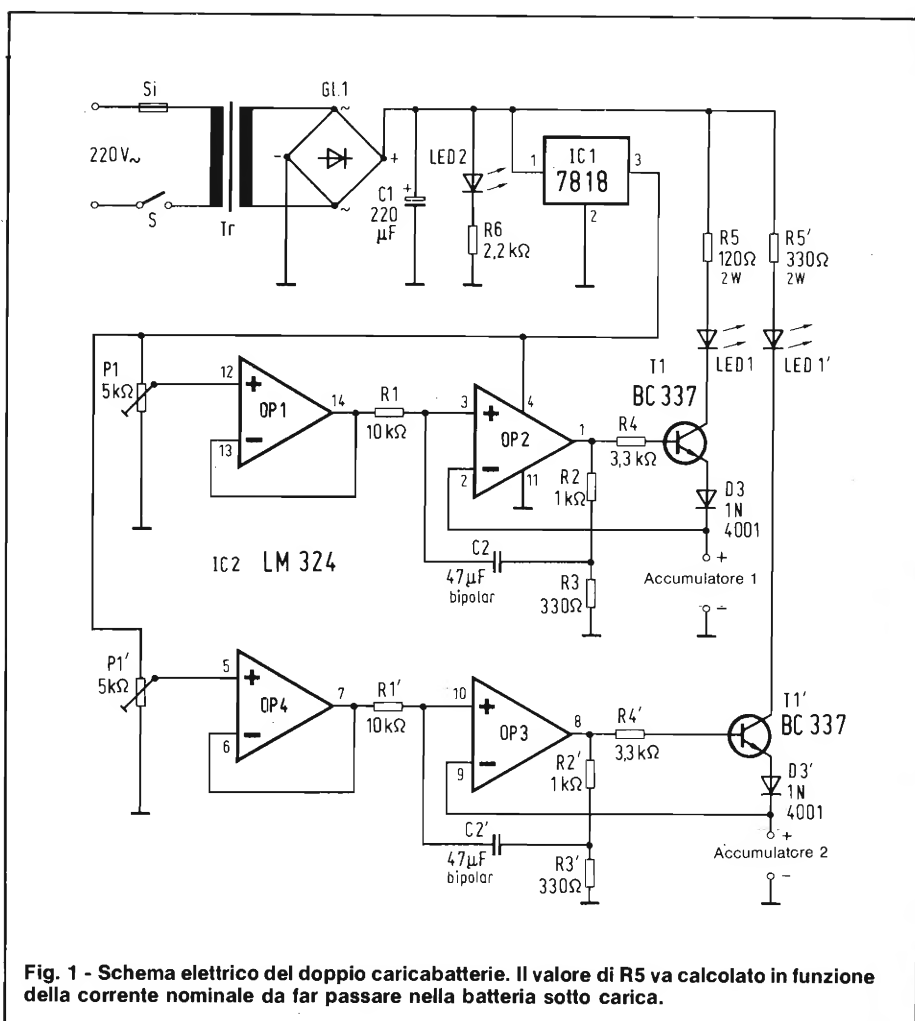


Fig. 1 - Schema elettrico del doppio caricabatterie. Il valore di R5 va calcolato in funzione della corrente nominale da far passare nella batteria sotto carica.

ELENCO COMPONENTI

Semiconduttori

- 1 : LM 324, IC2
- 1 : 7818, IC1
- 2 : BC 337, T1, T1'
- 2 : 1N4001, D3, D3'
- 2 : LED 5 mm, rosso, D1, D1' ($I_{max} = 100 \text{ mA}$)
- 1 : LED 5 mm, giallo, D2
- 1 : B80 C800

Resistenza da 0,25 W

- 1 : 120 Ω , 2 W, R5 (Oppure secondo il risultato del calcolo)
- 1 : 330 Ω , 2 W, R5' (Oppure secondo il risultato del calcolo)
- 2 : 330 Ω , R3, R3'
- 2 : 1 k Ω , R2, R2'
- 1 : 2,2 k Ω , R6
- 2 : 3,3 k Ω , R4, R4'
- 2 : 10 k Ω , R1, R1'
- 2 : 5 k Ω , potenziometro trimmer, P1, P1'

Condensatori elettrolitici

- 2 : 47 μF , 40 V, bipolare, C2, C2'
- 1 : 220 μF , 40 V, C1

Varie

- 1 : Circuito stampato
- 2 : Trasformatore 220 V/2 x 9 V, 3,5 VA
- 1 : Portafusibile con fusibile da 0,063 A

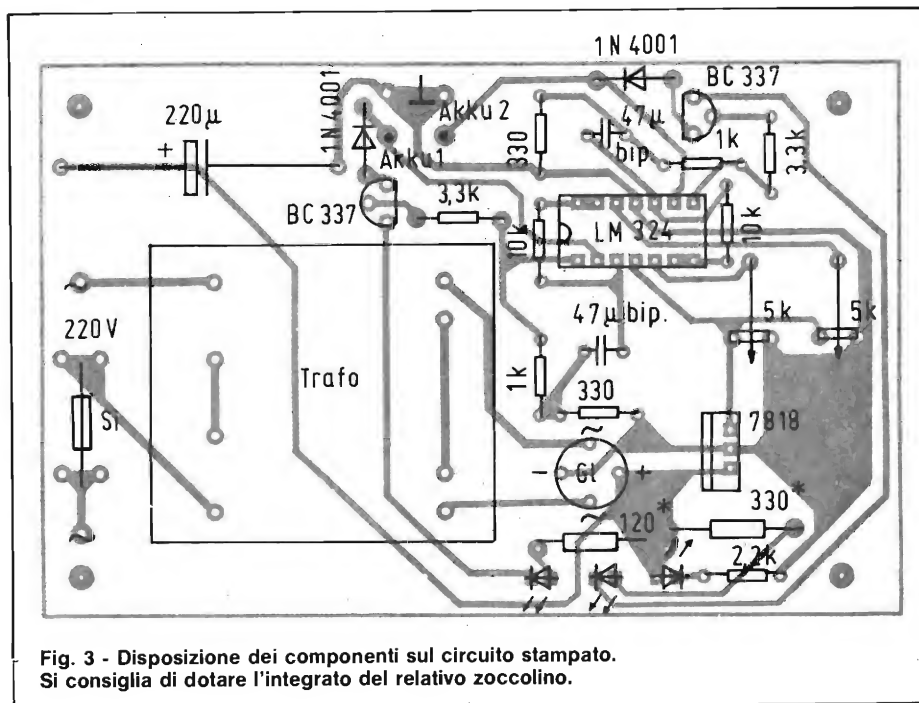


Fig. 3 - Disposizione dei componenti sul circuito stampato. Si consiglia di dotare l'integrato del relativo zoccolino.

cariche successive sempre più brevi.

Il LED 2 è l'indicatore di tensione di rete. Come alimentatore è stato utilizzato un trasformatore su circuito stampato da 2 x 9 V i cui avvolgimenti secondari andranno collegati in serie.

La tensione alternata viene raddrizzata da G1 e quindi livellata mediante IC1. I 18 V di uscita dello stabilizzatore di tensione alimentano IC2, R5 ed R5', determinano la corrente di carica.

Con il valore indicato in **figura 1** tale

corrente viene limitata a 60 mA. Il valore di R5 va calcolato tramite la formula:

$$R5 = V_{carica}/I_{carica}$$

Dove:

V_{carica} è la tensione di alimentazione a carico meno 2,6 V (caduta sul diodo, il LED ed il transistore) e meno la tensione finale di carica; I_{carica} rappresenta la corrente di carica, secondo quanto prescritto dal fabbricante della batteria, per esempio 50 mA.

Esempio di calcolo:

$$R_5 = (23 \text{ V} - 2,6 \text{ V} - 5,6 \text{ V}) / 0,05 \text{ A} = 14,8 \text{ V} / 0,05 \text{ A} = 296 \, \Omega, \text{ praticamente } 300 \, \Omega.$$

Prima di collegare il caricabatterie, accertatevi che i cursori dei potenziometri siano regolati alla tensione finale di carica (1,4 V moltiplicata per il numero degli elementi della batteria). Le tensioni di uscita di OP1 ed OP4 andranno misurate con uno strumento ad alta impedenza. Dare inizio alla carica dopo aver collegato ai morsetti dell'accumulatore un voltmetro per poter misurare la tensione durante la prima carica. In **figura 2** e in **figura 3** sono disegnati rispettivamente il circuito stampato visto dal lato rame in scala unitaria e la disposizione dei componenti, la quale, vista la semplicità del circuito, non comporta alcuna difficoltà. ■



CITTÀ DI SANREMO
RADIO CLUB SANREMO

10^a MOSTRA MERCATO RADIOAMATORI e HI-FI

RADIANTISMO · ALTA FEDELITÀ · ELETTRONICA · MODELLISTICA · COMPUTER

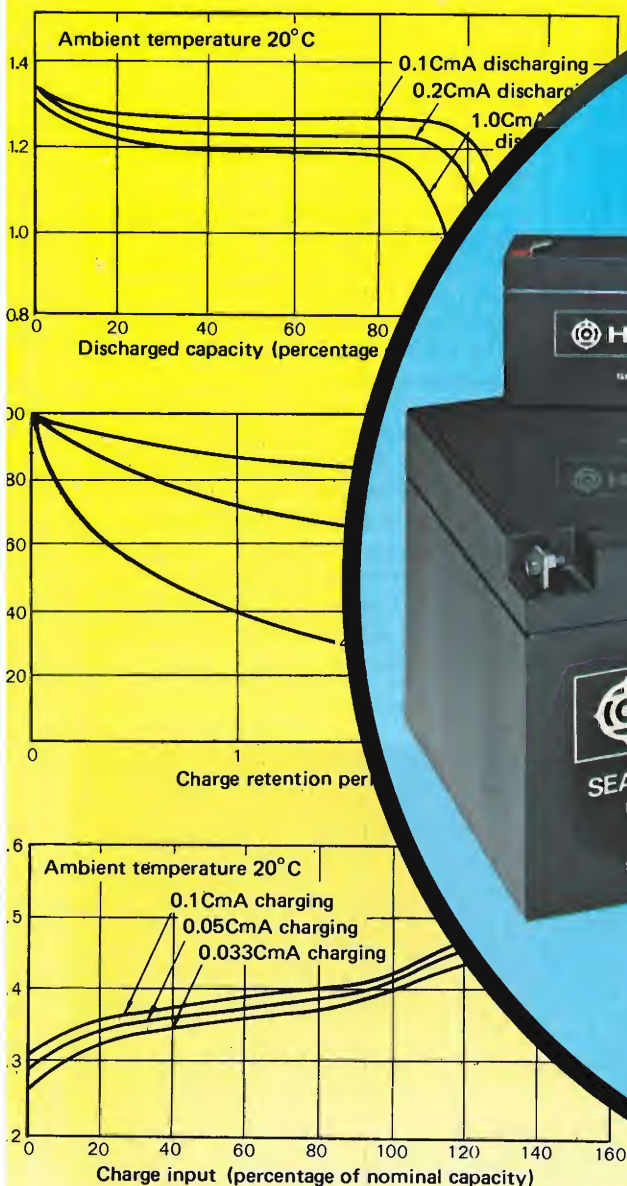
SANREMO 6 - 9 SETTEMBRE 1984

Mercato-Fiori Esposizioni

Informazioni:

RADIO CLUB SANREMO - C.P. 333 - TEL. (0184) 88.44.75

BATTERIE RICARICABILI AL PIOMBO E AL NICHEL-CADMIO



POWERFUL QUALITY

BATTERIE RICARICABILI AL Pb

Modello HITACHI	Valori nominali		Dimensioni (mm)			Terminali	Codice
	V	A/h	H	Lung.	Larg.		
HP 1.2-6	6	1,2	51±2	97±1	25±1	Faston	II/0907-10
HP 3-6	6	3,0	60±2	134±1	34±1	Faston	II/0907-16
HP 6-6	6	6,0	94±2	151±1	34±1	Faston	II/0907-11
HP 2-12	12	2,0	60±2	178±1	34±1	Faston	II/0907-12
HP 6.5-12	12	6,5	94±2	151±1	65±1	Faston	II/0907-14
HP 15-12	12	15,0	167±2	181±1	76±1	Vite-Dado	II/0907-15
HP 24-12	12	24,0	125±2	166±1	175±1	Vite-Dado	II/0907-25

BATTERIE RICARICABILI AL NiCd

Modello HITACHI	Valori nominali		Dimensioni		Tipo	Codice
	V	m/Ah	Ø (mm)	H (mm)		
N 500 AA - CF	1,2	500	14,0 ⁺⁰ ₋₁	50,5 ⁺⁰ _{-1,5}	"AA" Stilo	II/0160-00
N 500 AA - HB	1,2	500	14,0 ⁺⁰ ₋₁	50,5 ⁺⁰ _{-1,5}	"AA" Stilo con pagl.	II/0162-00
N 1200 SC - HB	1,2	1200	23,0 ⁺⁰ ₋₁	43,0 ⁺⁰ ₋₂	"SC" con pagliette	II/0161-00
N 1800 - CF	1,2	1800	26,0 ⁺⁰ ₋₁	50,0 ⁺⁰ ₋₂	"C" 1/2 Torcia	II/0160-01
N 4000 - CF	1,2	4000	34,0 ⁺⁰ ₋₂	61,5 ⁺⁰ _{-2,5}	"D" Torcia	II/0160-02
N 7000 - CF	1,2	7000	34,0 ⁺⁰ ₋₂	91,5 ⁺⁰ ₋₃	"F"	II/0160-07
-	-	-	-	-	-	-

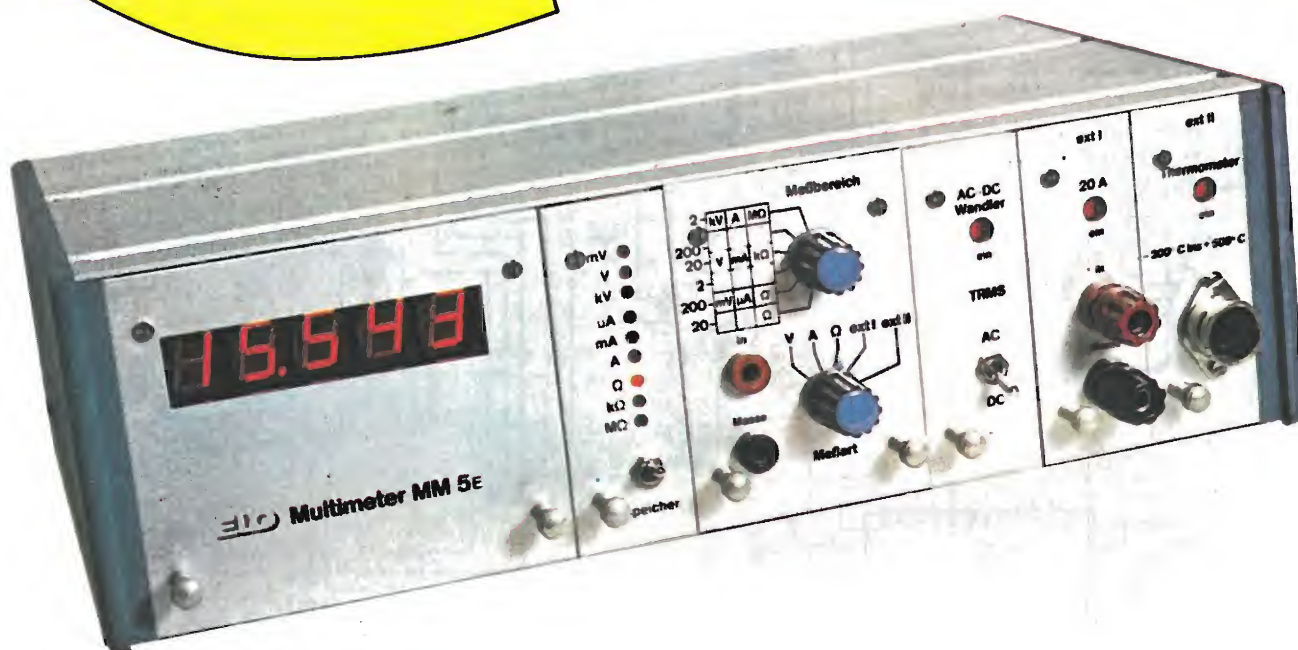
REDIST

A DIVISION OF GBC

HITACHI



MULTIMETRO DIGITALE PROFESSIONALE



Prima parte

Per avere il multimetro già perfettamente funzionale sono sufficienti solamente due di queste schede: la scheda del display e quella dei commutatori.

A poco a poco, potrete aggiungere anche quella del convertitore c.a. - c.c. per la misura delle tensioni e delle correnti alternate, quella della memoria, con indicatori a LED e commutatore delle portate di misura, quella con l'unità aggiuntiva da 20 A e, per gli specialisti, quella per la misura delle temperature.

Con questo multimetro digitale possono essere misurate con molta precisione le più importanti grandezze elettriche: tensione, corrente e resistenza. L'indicatore sul display va da -19.999 a +19.999. Si tratta dunque di un multimetro a 4 cifre e mezza che ha l'evidente vantaggio della maggior precisione rispetto ad uno con 3 cifre e mezza.

La precisione di base dello strumento dello 0,1% di scostamento massimo, permette di effettuare una lettura di 2 V con precisione di 2 mV.

L'apparecchio è costituito secondo la tecnica a schede estraibili di diverse specie. Sulla prima di esse trova posto il

Strumento di elevata qualità professionale con tolleranza bassissima - 0,1% - Realizzato con tecnologia modulare.

Per offrire ai lettori la conoscenza completa dello strumento, senza nulla omettere, tratteremo l'argomento in tre puntate.

convertitore analogico/digitale, con i relativi circuiti esterni ed il display completo, a 4 cifre e mezza.

Una seconda scheda supporta le boccole d'ingresso e le resistenze di misura, nonché il circuito completo per la commutazione delle funzioni (tensione, corrente, resistenza) e delle singole portate. Se lo strumento risulta equipaggiato con queste due parti è già pronto ad essere usato.

Per la misura delle tensioni è necessario scegliere la portata tra le gamme: 200 mV, 2 V, 20 V, 200 V e 1000 V. Per le correnti, le portate sono di 200 μ A, 2 mA, 20 mA, 200 mA e 2 A. Le resistenze possono essere misurate selezionando gamme con fondo scala da 20 - 200 Ω , 2 Ω - 200 k Ω e 2 M Ω . Nel campo di massima sensibilità, quando si effettua-

no misure comparative, occorre però tener conto dell'influenza negativa del cavo di misura.

Il nostro apparecchio annulla le false letture effettuando le commutazioni mediante relé. In questo modo è possibile infatti ridurre al minimo la lunghezza dei conduttori, diminuendo la possibilità di captare disturbi. Un altro vantaggio di tale accorgimento sta nel fatto che i relé sono del tipo reed, per cui non risulta necessaria la manutenzione dei contatti come lo è nel caso di una serie di tasti interdipendenti usando i quali, il difetto presente in uno solo di essi, influenza l'intera serie. Altro pregio della commutazione a relé sta nella possibilità di impiegare commutatori rotativi i quali, richiedendo da parte dell'utente l'uso di una sola mano, rendono lo stru-

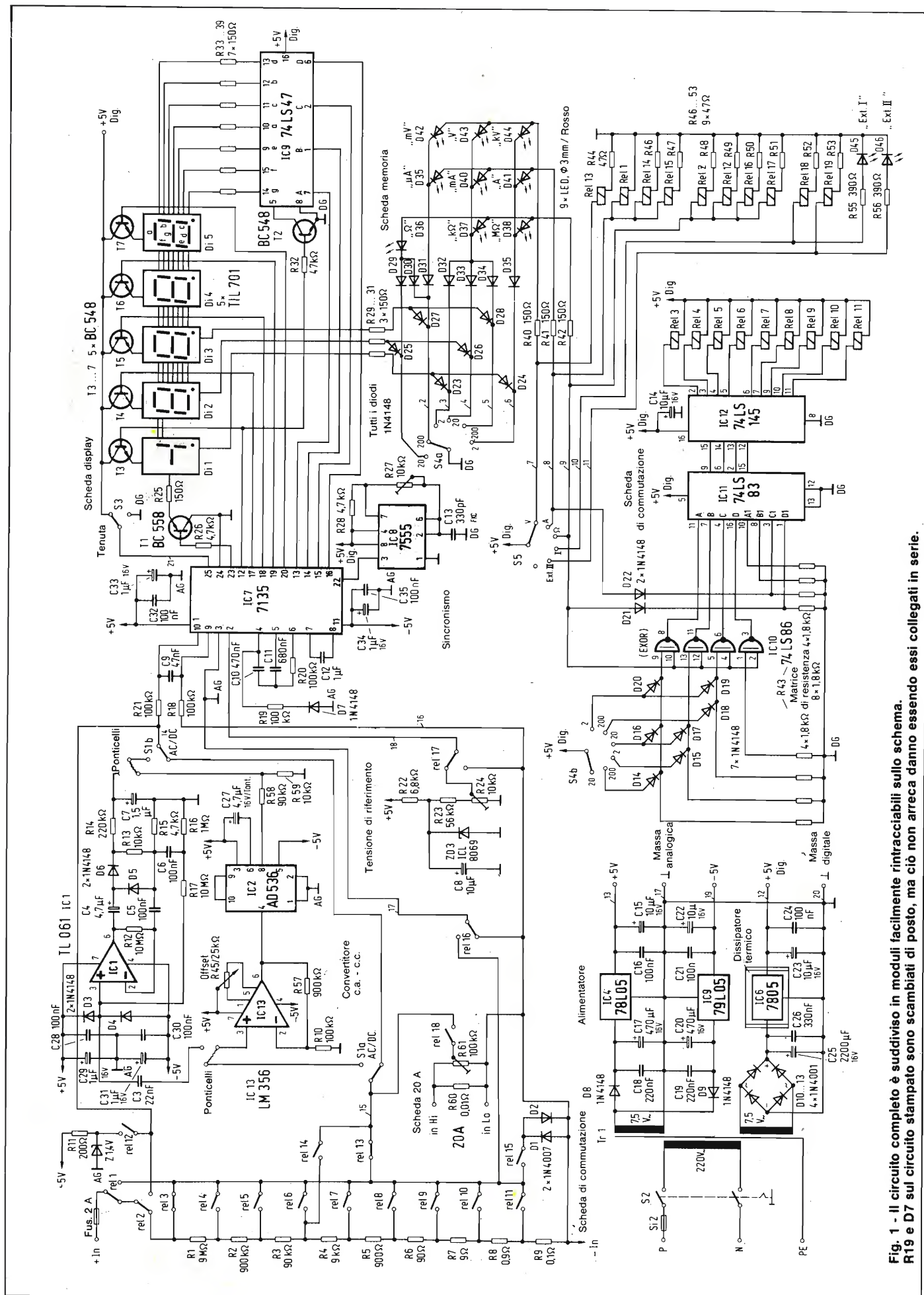


Fig. 1 - Il circuito completo è suddiviso in moduli facilmente rintracciabili sullo schema. R19 e D7 sul circuito stampato sono scambiati di posto, ma ciò non arreca danno essendo essi collegati in serie.

ELENCO DEI COMPONENTI

Scheda del display

Semiconduttori

1 ICL 7135, IC 7
1 ICM 7555, IC 8
1 SN 74 LS 47, IC 9
1 BC 558, T1
6 BC 548, T2...T7
7 1 N 4148, D7, D 23...D28
5 TIL 701 o.à., Di 1...Di 5

Condensatori

1 330 pF, C13
1 47 nF, C9
2 100 nF, C32, C35
1 470 nF, C10
1 680 nF, C11
1 1 µF, C12
2 1 µF, 16 V, Tantalio, C33, C34

Resistenze

11 150 Ω, R25, R29...R31, R33...R39
2 4,7 kΩ, R26 R28
1 47 kΩ, R32
4 100 kΩ, R18...R21
1 10 kΩ, Trimmer, R27

Varie

1 connettore lineare a 21 piedini
2 viti + dadi M 2,5 (x 10)

Scheda dei commutatori

Semiconduttori

1 ICL 8069, ZD 3
1 SN 74 LS 83, IC 11
1 SN 74 LS 86, IC 10
1 SN 74 LS 145, IC 12
2 1 N 4007, D1, D2
16 1 N 4148, D14...D22
1 ZPD 1,4

Condensatori elettrolitici

2 10 µF, 16 V, C8, C14

Resistenze da 0,125 W

1 0,1 Ω, 0,1%, R9
1 0,9 Ω, 0,1%, R8
1 9 Ω, 0,1%, R7
1 90 Ω, 0,1%, R6
1 900 Ω, 0,1%, R5
1 9 kΩ, 0,1%, R4
1 90 kΩ, 0,1%, R3
1 900 kΩ, 0,1%, R2
1 9 MΩ, 0,1%, R1

9 47 Ω, R44, R46...R53
1 220 Ω, R11
1 6,8 kΩ, R22
1 56 kΩ, R23
Matrice di resistenze 8 x 1,8 kΩ, R43
1 10 kΩ, Trimmer multigiri

Varie

2 Relé Siemens W11, 2 scambi, 5 V, Rel 1 - Rel 11
3 Relé reed Hamlin 1 scambio, Rel 2, Rel 16, Rel 17
12 Relé reed, Hamlin, 1 cont. norm. aperto Rel3...Rel10, Rel12...Rel15
2 Commutatori, ITT 2x6
1 Portafusibile
1 Fusibile da 2 A, ritardato
2 Connettori lineari a 21 piedini
4 Viti + dadi M 2,5 (x10)

Alimentatore

Semiconduttori

1 78 L 05, IC 4
1 79 L 05, IC 5
1 7805, IC 6
2 1 N 4148, D8, D9
4 1 N 4001, D10...D13

Condensatori

3 100 nF, C16, C21, C24
2 220 nF, C18, C19
1 330 nF, C26
3 10 µF, 16 V, Elettrolitico mont. vert.
2 470 µF, 16 V, Elettrolitico mont. vert.
1 2200 µF, 16 V, Elettrolitico mont. orizz.

Varie

1 Trasf. di rete 2 x 6 V. 0,7 A. 4812-2, Tr
1 Portafusibile, mont. verticale
1 Fusibile 0,05 A ritardato, Si2
1 Dissipatore termico US 17
3 Viti + dadi M3 (x 10)

Scheda degli indicatori a LED cassetto della memoria

Semiconduttori

7 1 N 4148, D29...D35
9 LEDs, 3 mm, rosso, D36...D44

Resistenza, 0,125 W

3 150 Ω, R 40...R42

Varie

1 connettore lineare a 21 piedini
2 Viti + dadi M 2,5 (x 10)

Convertitore C.A. - C.C.

Versione 1

Semiconduttori

1 TL 061, IC1
4 1 N 4148, D3...D6
1 LED, 3 mm, rosso

Resistenze, 0,125 W

1 47 Ω, R62
1 4,7 kΩ, R15
1 10 kΩ, R13
1 220 kΩ, R14
1 1 MΩ, R16
2 10 MΩ, R12, R17

Condensatori

4 100 nF, C5, C6, C28, C30
2 1 µF, 16 V, Elettrolitici, C29, C31
1 1,5 µF, Tantalio, C7
1 4,7 µF, 16 V, Elettrolitico, C4

Versione 2

Semiconduttori

1 AD 536, IC2
1 LM 356, IC13

Resistenze da 0,5 W

1 10 kΩ, R59
1 90 kΩ, R58
1 100 kΩ, R10
1 900 kΩ, R57
1 25 kΩ, Trimmer multigiri, R45

Condensatori

1 4,7 µF, 16 V, Tantalio, C27

Varie

Entrambe le versioni

Connettore lineare, a 21 piedini
2 Viti + dadi M 2,5 (x 10)
M 2,5 (x10)

Scheda 20 A

Semiconduttori

1 LED, rosso, 3 mm, D47

Resistenze

1 0,012 Ω (esecuzione speciale) R 60
1 47 Ω, R52
1 390 Ω, R55
1 100 kΩ, Trimmer multigiri, R 61

Varie

1 Relé reed 1 contatto, 5 V, Rel 18
1 Connettore lineare a 21 piedini
2 Viti + dadi M2,5 (x 10)

mento molto più maneggevole.

La terza scheda indica, mediante l'accensione di opportuni LED, l'unità in base alla quale viene effettuata la misura (per esempio V, mV, kV, eccetera). Sul pannello frontale è presente anche un interruttore a levetta, mediante il quale può essere memorizzato l'ultimo valore indicato. L'ultima scheda è quella relativa al convertitore c.a. - c.c. per la misura delle tensioni e delle correnti alternate.

Con queste quattro parti, il multimetro è completo. Il commutatore di funzione offre la possibilità di commutare tra "esterno I" ed "esterno II". È possibile accoppiare allo strumento anche circuiti autoprogettati. Eventuali circuiti aggiunti dovranno elaborare la grandezza misurata in modo da fornire una tensione d'uscita massima di 200 mV. C'è per esempio la possibilità di aumentare la portata di misura delle correnti fino a 20 A, oppure emettere assieme

una basetta per misurare le temperature. Grazie alla sua versatilità, possiamo dire che questo strumento è un "multimetro" nel vero senso della parola.

Arriverete dunque al prossimo mese dove troverete la realizzazione pratica dei moduli.

Per ovvie ragioni di spazio presentiamo in questa prima parte due tra le basette più importanti per la realizzazione pratica. Le figure 2 e 3 riportano il disegno del lato rame in scala unitaria

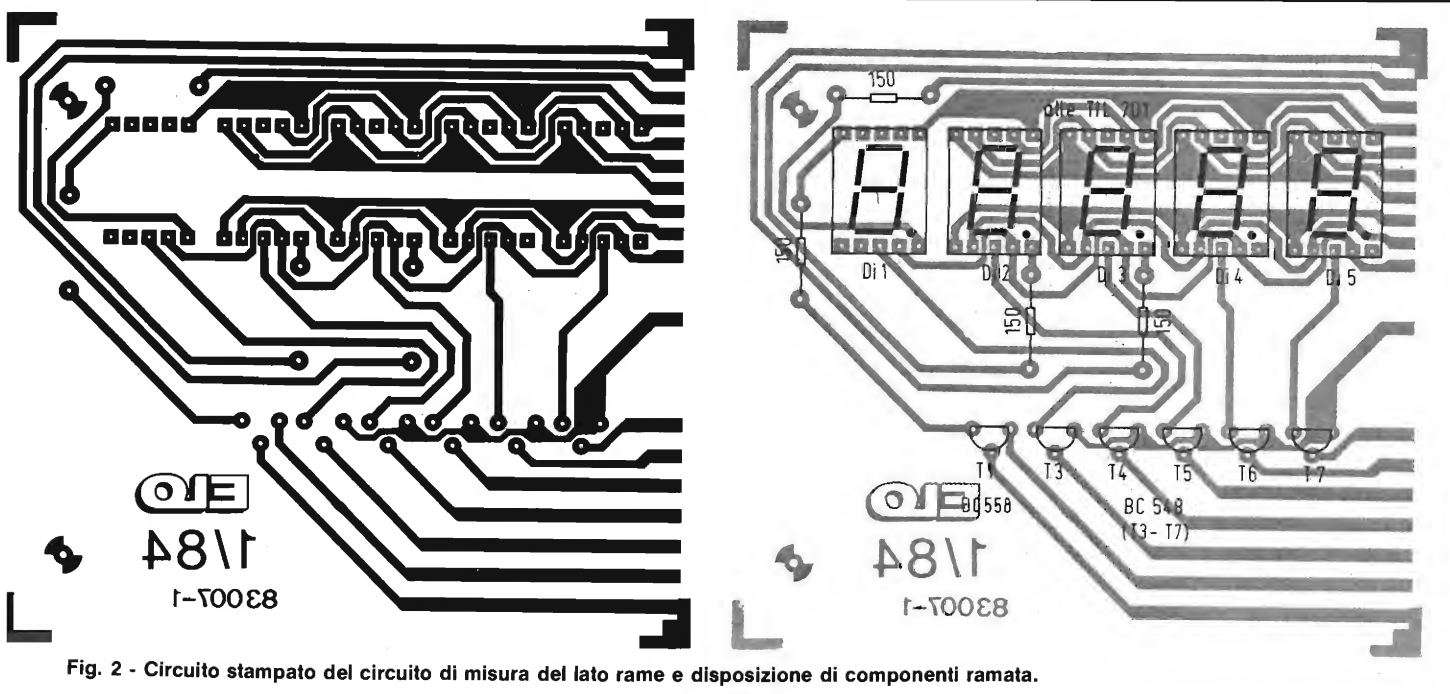


Fig. 2 - Circuito stampato del circuito di misura del lato rame e disposizione di componenti ramata.

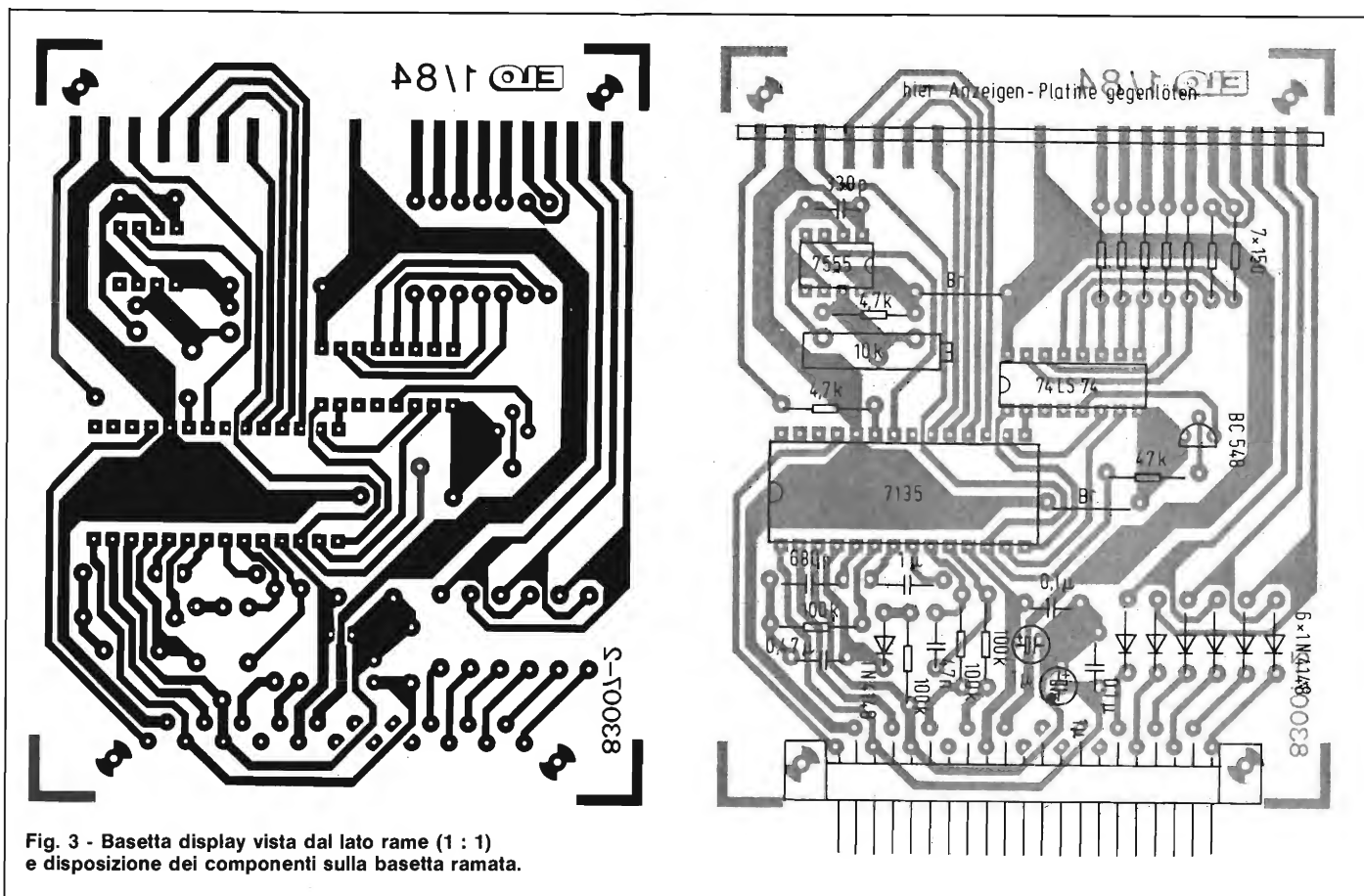


Fig. 3 - Basetta display vista dal lato rame (1 : 1) e disposizione dei componenti sulla basetta ramata.

delle basette relative allo stadio di misura e alla sezione display assieme alle relative disposizioni dei componenti. Consigliamo di procedere alla realizzazione mediante il processo di fotoincisione anche se, con un po' di pazienza, potrebbero essere impiegati i letraset.

Ricordatevi di effettuare i ponticelli e di montare correttamente i componenti polarizzati come diodi transistori e inte-

grati. Su un lato della basetta è presente il connettore a ventun terminali, mentre sul lato opposto viene fissata la basetta display la cui disposizione delle parti è bisibile sempre in figura 3.

Rispettare il verso di montaggio dei display, controllando la posizione del punto decimale, e quello dei transistori T1-T7.

Terminiamo qui la prima parte ri-

mandando gli interessati al prossimo mese in cui apparirà la descrizione del funzionamento e quella relativa alla realizzazione di altre due basette.

L'unione delle due schede si effettua facendo combaciare i diciotto contatti e saldandoli tra di loro in modo che le due piastre risultino il più possibile perpendicolari.

QUELLA IMMAGINE VIDEO



Non è ben definita, è scialba, mette a disagio chi la guarda. Buttiamo via il televisore? No, dobbiamo solo pulire i contatti.

Detto e fatto DPR-109 che dissolve la sporcizia, le macchie di ossidazione, e protegge a lungo le parti anche dalla corrosione.

Il DPR-109 può essere usato su contatti e commutatori pur sotto tensione; non è conduttore quindi non varia né capacità né valori di frequenza.

Rapido nell'uso, non lascia tracce, asciuga subito, non è infiammabile, non reca alcun danno. È un prodotto prezioso.

Ingredienti pericolosi:

Fluoro - Cloro - Carburanti 100%

Max pressione bombola a 50°C: 8 atm

Pressione di collaudo a bombola

vuota: 14 atm

Temperatura di collaudo a bombola piena: 50°C

Punto di ebollizione: -30° (minus)

Non infiammabile

Confezionato secondo norme CEE.

BITRONIC®
electro chemical development



Distributore
esclusivo
per l'Italia
GBC

INTERFACCIA CMOS-TTL

Trovandomi in difficoltà nell'interfacciamento di un circuito integrato CMOS con un TTL, mi rivolgo a voi per avere una spiegazione dettagliata che sicuramente potrà interessare parecchi altri lettori con il mio stesso problema.

Cioffi M. - Salerno

Il problema che lei pone è vecchio quanto ... i CMOS e nasce dal fatto che molti sistemi digitali utilizzano più di una famiglia logica al fine di ottenere condizioni di funzionamento ottimali. Ad esempio, la famiglia CMOS può essere utilizzata laddove non sia necessario avere una elevata rapidità di commutazione, riducendo così l'assorbimento, mentre la famiglia TTL è necessaria in quelle parti del sistema che debbano commutare molto rapidamente. Per effettuare l'interfacciamento, il circuito CMOS deve poter funzionare con una tensione di +5 V, per renderlo compatibile con uno TTL.

Vediamo in figura 1 come un TTL possa essere comandato da un CMOS. Quando l'uscita del CMOS è a livello H (figura 1-a), non esiste alcun problema poiché $V_{OH} = V_{DD} = 5V$ che è un valore accettabile come tensione d'ingresso a livello H per una porta TTL. La corrente d'ingresso a livello alto vale $I_{IH} = 40 \mu A$, facilmente erogabile dal dispositivo a canale "p" della porta CMOS. Quando l'uscita della porta CMOS è a livello L (basso), la corrente I_{IL} della porta TTL può raggiungere valori di 1,6 mA. Pertanto l'uscita della porta CMOS deve poter assorbire una corrente di 1,6 mA mantenendo una tensione di uscita non superiore a 0,4 V, come richiesto dal TTL.

Alcuni circuiti CMOS, sono progettati in modo tale da accettare una corrente fino a 6 mA mantenendo una tensione di uscita inferiore a 0,4 V. Essi possono quindi comandare fino a tre porte TTL e vengono chiamati "buffers". Altri circuiti CMOS non soddisfano a queste condizioni e non possono, quindi, essere utilizzati. Osservi, invece, che una porta CMOS può facilmente comandare una porta TTL della serie 54L/74L perché la corrente I_{IL} è molto inferiore a quella della serie normale. Se invece è un CMOS ad essere pilotato da un TTL, avviene che se l'uscita di quest'ultima si trova a livello L, non esiste alcun problema perché tale uscita è, al più, uguale a 0,4 V, mentre la porta CMOS richiede invece una tensione non inferiore a 3,5 V.

Per soddisfare a questa condizione e, contemporaneamente, ottenere un margine di rumore adeguato, è necessario inserire

filo diretto con Angelo



Angelo Cattaneo

esternamente un resistore che aumenti il potenziale dell'uscita TTL come può notare dalla figura 2. Il resistore, il cui valore è generalmente compreso tra 1 e 5 k Ω , prende il nome di pull-up.

A PROPOSITO DELL'INTERFACCIA CASSETTE...

Spett. Filo Diretto, qualche mese fa ho notato tra le pagine della rivista un accessorio ideale per il mio C64, sto parlando appunto dell'interfaccia cassette per VIC 20 e C64. Non avendo il registratore Commodore, ho acquistato la suddetta interfaccia tramite la quale carico i programmi dal mangianastri che mio figlio usa per ascoltare le canzonette. Ho notato, però, ed è per questo che vi scrivo, che non tutti i programmi vengono accettati dal computer anche invertendo la posizione dell'interruttore come spiegato nel depliant. In attesa di un vostro cenno di risposta, invio i miei più cordiali saluti.

Battistelli G. - Pesaro

In linea di massima, le cassette rifiutate con l'interfaccia, non si possono caricare neppure col registratore originale (e sono in buon numero) a causa della scadente qualità di duplicazione. In casi sporadici, può accadere che il caricamento dei programmi da cassette già registrate risulti critico.

L'inconveniente, sempre da attribuirsi alla cattiva qualità della registrazione, è superabile regolando pazientemente sia l'azimuth della testina (per il massimo delle frequenze alte), sia il livello del volume del riproduttore.

COLLEGAMENTO MONITOR ALLO SPECTRUM

Vorrei sapere come si effettua la derivazione per prelevare il segnale video dello Spectrum al fine di inviarlo ad un monitor.

Marchi M. - Firenze

Rispondiamo volentieri perché l'argomento è ormai di dominio pubblico. Come è già avvenuto in molti altri casi, che una grande industria "sussidiaria" sorgesse attorno a computer di basso costo, così è successo anche per lo Spectrum Sinclair.

Per questo diffusissimo computer, sono infatti disponibili un gran numero di periferiche dal Microdrive alle stampanti.

Tuttavia, il solo tipo di uscita video di questo apparecchio è un modulatore in radiofrequenza che permette la sintonia su un

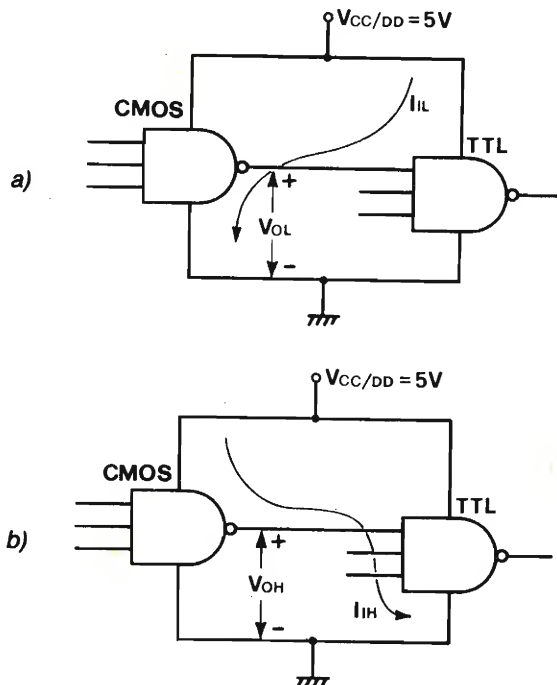


Fig. 1 - Dispositivo TTL pilotato da una porta CMOS con relativo verso della corrente comune alle due porte per il livello H(a) e L(b).

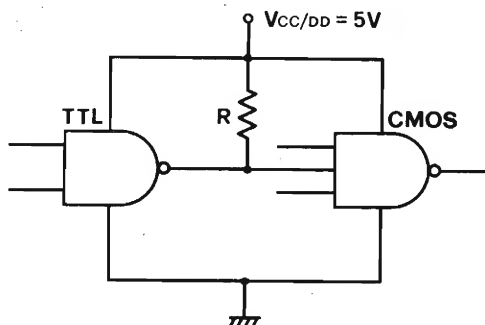


Fig. 2 - Nel caso di una porta CMOS pilotata da un TTL, è necessario il resistore di pull-up.

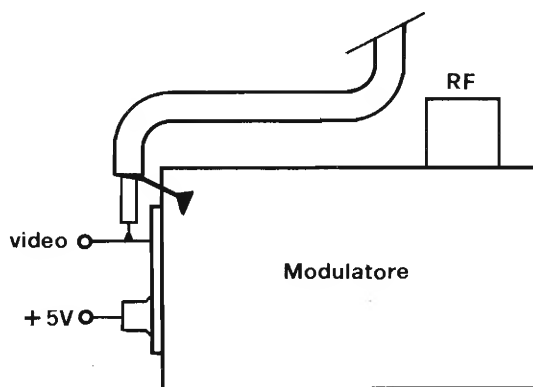


Fig. 1 - Collegamento al modulatore del cavetto destinato al monitor.

canale UHF. Il problema che sorge, usando un ricevitore TV come monitor video, è la mancanza di una banda sufficientemente larga per visualizzare caratteri alfanumerici e grafici con una qualità accettabile. Le interferenze con i canali adiacenti producono, infatti, figure spurie che stancano gli occhi più di quanto forse ne valga il programma. È indubbio che un monitor video sia, come qualità, molto superiore ad un comune ricevitore TV per cui effettui il collegamento per mezzo di uno spezzone di cavetto coassiale.

Facendo questa aggiunta, doterà il computer di una uscita video in bassa frequenza. Tolga le cinque viti a croce che uniscono la metà inferiore del mobiletto a quella superiore. Sollevi con precauzione la parte superiore senza strappare i nastri di connessione della tastiera e metta in evidenza il modulatore a radiofrequenza come mostrato in figura 1. Osservi che vi sono due collegamenti provenienti dal circuito stampato che entrano nel modulatore stesso attraverso due passanti, la connessione più vicina al margine del circuito stampato, porta il segnale video di modulazione per la portante; l'altra, dotata di condensatore passante, reca l'alimentazione a +5 V. La massa, è l'involucro stesso del modulatore. Speli una delle estremità di uno spezzone di cavetto schermato, liberando sia la calza di schermo che il conduttore centrale, e saldi quest'ultimo al filo nudo del segnale video e la calza al contenitore metallico (sulle lamine che fissano a scatto il coperchio). Si accerti di non aver formato ponti di stagno e rimonti attentamente il mobiletto facendo fuoriuscire il cavetto a fianco del connettore a radiofrequenza RCA. Applichi un adatto connettore all'estremità libera del cavetto schermato, in modo da potersi collegare al cavo proveniente dal monitor video e l'impianto sarà pronto per l'uso.

SEGNALATORE PER L'ACQUA DEL TERGICRISTALLO

Sono un patito dell'auto e ho dotato la mia vettura (una 127 Fiat) di tutti gli accessori possibili, dall'orologio digitale, all'impianto stereo, al contagiri. Sento però la mancanza di un rivelatore che avvisi quando il liquido detergente del tergicristallo sta per esaurirsi. Capita spesso infatti di ritrovarsi con il Parabrezza sporco senza la possibilità di poterlo pulire perché l'acqua del serbatoio è già finita. Succede allora di azionare il tergicristallo a secco, rischiando che i granel- lini di polvere, trascinati dal movimento della spazzola in gomma, righino il parabrezza. Ecco pertanto la richiesta di un dispositivo che serva a segnalare tramite l'accensione di un led, la mancanza di liquido detergente nell'apposito serbatoio. In attesa di una vostra gradita risposta, invio i mie più cordiali saluti.

Lucchi R. - Cesena (FO)

Pubblicando il progettino che segue siamo sicuri di accontentare, non solo lei ma anche numerosi altri automobilisti che vo-

gliono risolvere il problema da lei posto.

Il semplice circuito è in grado di rilevare la presenza o l'assenza di acqua nel serbatoio, segnalando con l'accensione di un led da installare sul cruscotto. L'alimentazione viene prelevata direttamente dall'impianto elettrico dell'autovettura, preferibilmente in un punto ove siano presenti +12 V solamente dopo l'inserimento delle chiavi di accensione (ad esempio dal banco dei fusibili).

Per il rilievo, il circuito sfrutta una sonda, costituita semplicemente da due viti inossidabili inserite nel serbatoio in modo da ritrovarsi immerse nell'acqua solo quando questa risulti sopra al livello minimo. Per ovviare alle oscillazioni dovute al movimento del veicolo, il dispositivo è stato provvisto di un'inerzia di circa 4 secondi.

Il circuito di figura 1 sfrutta la variazione resistiva che si verifica tra le due viti impiegate come sonda, quando il livello dell'acqua scende al disotto di esse lasciando all'asciutto. In mancanza d'acqua, sui pin 1 e 2 della porta logica dell'integrato CD4001, si ha un segnale logico H dovuto al flusso della corrente attraverso R1 e P1.

All'uscita della stessa porta (pin 3), si avrà uno stato L che, tramite R2, giungerà agli ingressi 4 e 5 della porta successiva dello stesso integrato.

Il condensatore C1 risulterà, in questo caso scarico. L'uscita della seconda porta (pin 4) è perciò a livello alto per cui polarizzerà la base del transistor BC108, provocando l'accensione del led. In caso di presenza d'acqua (viti immerse), si genera una debole corrente attraverso il liquido, con relativa caduta di tensione ai capi di P1 e conseguente stato logico L all'ingresso della prima porta.

Il segnale H presente sul pin 3, caricherà gradualmente C1 tramite R2 e solo quando C1 sarà carico, si avrà un segnale H anche ai pin 5 e 6 della seconda porta.

La temporizzazione così ottenuta, che si verifica anche nell'opposta situazione di assenza

d'acqua, è di circa 4 secondi. Vista la sensibilità del circuito, l'alimentazione è stata stabilizzata per mezzo di un regolatore di tensione del tipo $\mu A7808$.

Il montaggio del dispositivo che è abbastanza semplice, inizi con i componenti passivi, resistenze e condensatori, facendo attenzione all'esatto inserimento degli elementi polarizzati. Passi poi alla saldatura del transistor e degli integrati che potranno essere montati anche senza zoccolo. Dopo aver controllato attentamente il montaggio affronti il collaudo saldando provvisoriamente un cavetto a due poli (con gli estremi spelati) ai terminali destinati alla sonda e fornendo alimentazione al circuito. Regoli il potenziometro P1 fino ad ottenere l'accensione del led rosso simulante l'assenza di acqua, quindi immerga il cavetto in un recipiente contenente dell'acqua, e si accerti che il led si spegnerà, dopo un intervallo di circa quattro secondi.

A questo punto, verificato il perfetto funzionamento del circuito, provveda alla sua installazione sull'autovettura, collegandolo alla sonda nel serbatoio e all'alimentazione. Il led di segnalazione posto sul cruscotto farà capo agli appositi terminali del circuito tramite un normale cavetto bipolare.

ELENCO COMPONENTI

R1	: 1 k Ω
R2	: 100 k Ω
R3	: 100 k Ω
R4	: 560 Ω
P1	: trimmer miniatura 1 M Ω
C1	: 33 μF 16 V el.
C2	: 100 μF 16 V el.
C3	: 100 nF ceramico
C4	: 100 nF ceramico
DL	: led rosso
IC1	: CD4001
IC2	: $\mu A7808$
Tr	: BC337

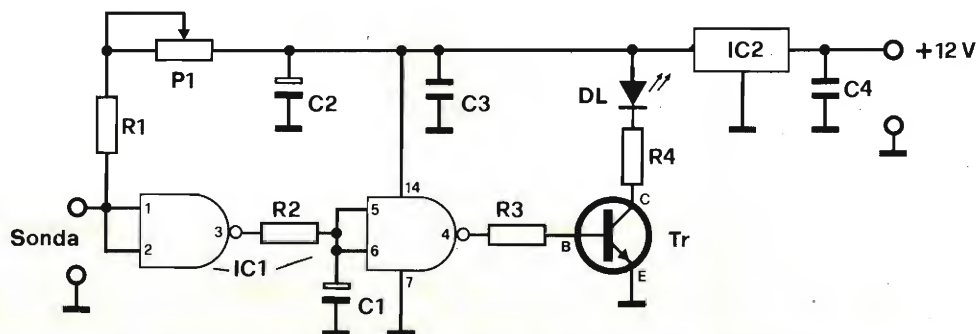


Fig. 1 - Circuito elettrico del segnalatore per la mancanza d'acqua nel serbatoio del tergicristallo.

STAZIONE DI SALDATURA

ERSA

STAZIONE ELETTRONICA DI SALDATURA MS 8000

È un nuovissimo complesso modulare di saldatura, frutto di una laboriosa ricerca d'avanguardia nel settore dell'ergonomia.

I singoli moduli che lo compongono sono assai maneggevoli, di costruzione robusta e compatta e possono essere acquistati anche singolarmente.

VERSATILITÀ

Si può collegare l'unità di regolazione della temperatura TCS 800 o TCS-D 800 direttamente al trasformatore a norme di sicurezza a 24 V SNT 80, adatto per saldatori di potenza sino a 80 W.

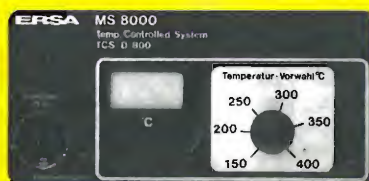
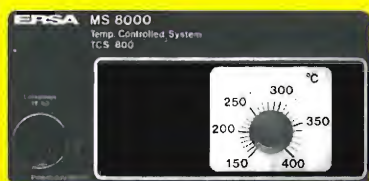
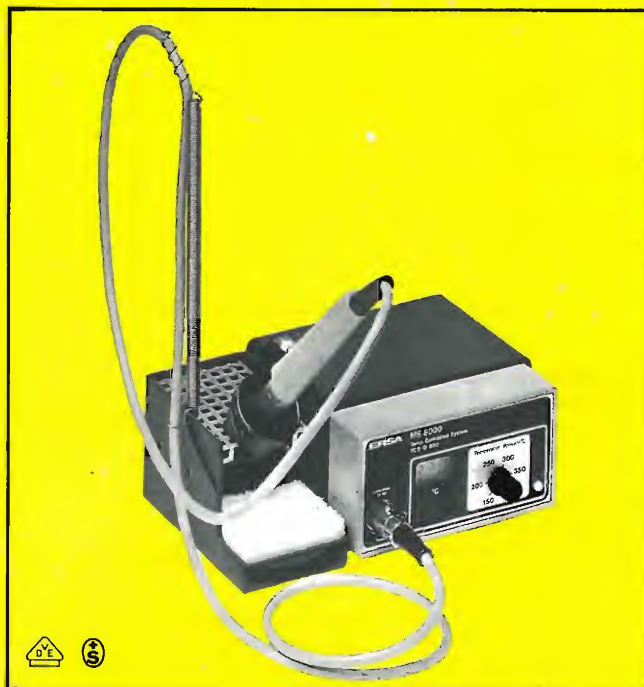
CARATTERISTICHE

- Eccezionale potenza (80 W/360 °C)
- Apparecchiature singole componenti la stazione, maneggevoli e compatte
- Imbuto porta saldatore in ceramica
- Visualizzazione digitale della temperatura con il modulo TCS-D 800
- Veloce tempo di riscaldamento tramite l'elemento riscaldante controllato a PTC
- Cavo di alimentazione al saldatore particolarmente resistente al calore
- Straordinaria durata delle punte e degli elementi riscaldanti

Stazione elettronica completa di modulo di regolazione di temperatura

TCS 800 (LU/3720-10)
TCS-D 800 (LU/3730-10)

LU/3720-00
LU/3730-00



Regolatore elettronico della temperatura TCS 800

Alimentazione: 24 V

Campo di regolazione della

temperatura alla punta: 150 ÷ 400 °C

Segnalazione visiva del riscaldamento

a LED rosso

LU/3720-10

Regolatore elettronico della temperatura con visualizzatore digitale TCS-D 800 LCD

Dati tecnici: come TCS 800

Indicazione della temperatura: in °C a

mezzo diodi a cristalli liquidi a 3 cifre

LU/3730-10

Trasformatore di rete ad isolamento di sicurezza SNT 80

Potenza nominale: 80 VA

Primario: 220 V 50/60 Hz

Secondario: 24 V

Classe d'isolamento: E

Lunghezza cavo d'alimentazione in

PVC: 2 m

LU/6410-00

SALDATORE

con punta ERSADUR

(intercambiabile) 24 V - 50 W

600 CD

LU/3740-10

Supporto porta saldatore A09

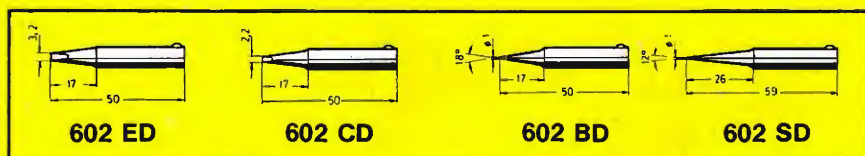
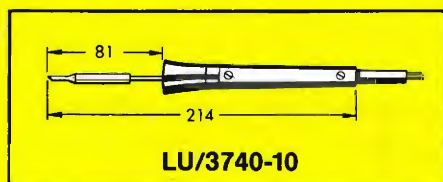
Può essere fissato sia a destra che a

sinistra del trasformatore SNT 80.

LU/4150-30

PUNTE INTERCAMBIABILI

Codice ERSA	Codice GBC
602 ED	LU/5002-00
602 CD	LU/5004-00
603 BD	LU/5006-00
602 SD	LU/5008-00

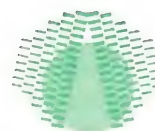


DISTRIBUITI DALLA

G.B.C.
italiana



TSR-401



RADIOREGISTRATORE STEREO AM/FM

CARATTERISTICHE TECNICHE

Sezione radio

- Tipo del circuito: Sistema supereterodina a 2 bande
- FM antenna telescopica
- AM antenna in ferrite

AM

- Banda di frequenza: 525 ÷ 1605 kHz
- Sensibilità: 42 dB
- Rapporto segnale/rumore: 45 dB
- Cifra di merito AGC: 50 dB

FM

- Banda di frequenza: 88 ÷ 108 MHz
- Frequenza intermedia: 10,7 MHz

- Sensibilità: 3 micro V max
- Reiezione frequenza immagine: più di 20 dB
- Reiezione frequenza intermedia: più di 50 dB
- Rapporto segnale/rumore: 50 dB

Sezione cassette

- Tipo del circuito: Stereo a 2 canali 4 piste
- Sistema di registrazione: polarizzazione c.a. (57 kHz)
- Velocità del nastro: 4,75 cm/s
- Wow & Flutter: 0,15% -VRMS-

- Risposta in frequenza: 100 Hz - 8 kHz
- Rapporto segnale/rumore: ripr. 50 dB - reg./ripr.: 37 dB
- Separazione stereo: 40 dB

Generalità

- Potenza d'uscita max: 1,2 W x 2
- Alimentazione c.a.: 220 V 50 Hz
- Batteria: 6 V c.c. -4 pile da 1,5 V-
- Presa cuffia: impedenza 8 - 150 ohm
- Peso: 2,1 kg
- Dimensioni: 420x174x88
- 05/1120-50

Tagliando ordine abbonamenti riviste JCE da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)

☐ Desidero sottoscrivere un abbonamento alla rivista

☐ L'abbonamento dovrà decorrere dal mese di

Nome Cognome

Indirizzo

Cap. Città

Codice Fiscale (Indispensabile per le aziende)

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato al ricevimento del 1° fascicolo

☐ Allego assegno n° di L.

Banca

☐ Nuovo abbonato ☐ Rinnovo

Data Firma

N.B. È possibile effettuare versamenti anche sul ccp n° 315275 intestato a JCE via dei Lavoratori, 124 20092 Cinisello B. In questo caso specificare nell'apposito spazio sul modulo di ccp la causale del versamento e non inviare questo tagliando.

Tagliando ordine libri JCE da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)

Nome Cognome

Indirizzo

Cap. Città

Codice Fiscale (Indispensabile per le aziende)

Inviatemi i seguenti libri:

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato nella vostra offerta + L. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione

☐ Allego assegno n° di L.

Banca
(in questo caso la spedizione è gratuita)

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

☐ Non abbonato ☐ Abbonato

Data Firma

N.B. È possibile effettuare versamenti anche sul ccp n° 315275 intestato a JCE via dei Lavoratori, 124 20092 Cinisello B. In questo caso specificare nell'apposito spazio sul modulo di ccp la causale del versamento e non inviare questo tagliando.

La pratica delle misure elettroniche

Sommario

Fondamenti della metrologia - Lo strumento multiplo come multimetro universale - Misure digitali - Cenni sull'oscilloscopio - Importanti strumenti di misura di laboratorio.



Cod. 8006

L. 11.500
(abb. L. 10.350)

Il libro illustra le moderne tecniche di misure elettroniche applicate alle ormai classiche misure di tensione, corrente e resistenza, come a quelle più complesse, richiedenti costose apparecchiature non alla portata di tutti.

La trattazione mantiene sempre un taglio prettamente pratico, applicativo, con la teoria ridotta ai minimi termini: descrizione, modalità di costruzione ed esempi d'impiego degli strumenti di misura nei circuiti elettronici. Il libro così, mette in grado il lettore di potersi costruire, con il tempo, un attrezzato laboratorio domestico. In questo modo si ottiene un duplice risultato: non solo si risparmia denaro, ma anche si acquisiscono nuove conoscenze nel campo dell'elettronica.

Quando Commodore dice "sistema"...



...è un vero per il gioco, lo stu

*Scegli qui il regalo intelligente
per le vacanze.*

FLOPPY DISK

Ti consente di sfruttare la potenza e la potenzialità del VIC 20 o del Commodore 64. Rende veloce ed efficiente la memorizzazione e il recupero dei dati e dei programmi. Immagazzina sino a 170.000 caratteri per ogni singolo disco. L. 630.000 + IVA.

STAMPANTE

Ora tutti i tuoi programmi oltre che leggerli sul video li puoi mettere su carta (e puoi anche stamparli a colori) puoi inviare lettere d'affari, fare corrispondenza in generale, inviti, libri, e realizzare programmi di word processing. L. 515.000 + IVA.

VIC 20 COMPUTER

Ecco alcune notizie sul tuo prossimo amico. 5 Kbytes espandibili a 32, 24 colori in tastiera per una infinità di combinazioni cromatiche. Note musicali. Collegabile al registratore, al floppy disk, al plotter e alla stampante. Collegabile, tramite Modem, alle normali linee telefoniche. Il più venduto nel mondo. L. 199.000 + IVA.

NOVITÀ

PLOTTER/STAMPANTE A COLORI

Per scatenare tutta la potenza del tuo sistema (gira pagina).



sistema dio, la professione.

ETHOS



MONITOR A COLORI

Per il tuo computer, un monitor professionale ad alta risoluzione con schermo da 14" e audio incorporato (Commodore produce anche monitor monocromatici a fosfori verdi da 12").

L. 690.000 + IVA.



REGISTRATORE DEDICATO

È questo il primo degli accessori del tuo computer. Serve per memorizzare dati e programmi che realizzerai su normali cassette magnetiche o per inserire programmi già pronti. Si collega direttamente con il VIC 20 (o con Commodore 64).

L. 120.000 + IVA.



COMMODORE 64

64K di memoria incorporata. 16 colori in tastiera. Alta risoluzione grafica. Effetti tridimensionali. Sintetizzatore sonoro professionale. Capacità di un secondo processore. Completa gamma di periferiche e interfacce. Si collega con qualsiasi televisore o monitor professionale. L. 625.000 + IVA.



commodore
COMPUTER

Oggi scatena la pot con il nuovo plotter

Si collega direttamente al
VIC 20 o al Commodore 64.



enza del tuo sistema /stampante a colori.

ETHOS

Una matita in mano al tuo computer! Il plotter/stampante 1520 disegna a colori tutte le figure che vuoi. Traccia con assoluta precisione grafici, schemi tecnici di architettura e ingegneria, planimetrie ecc. È una vera stampante con tanti caratteri in diversi formati.



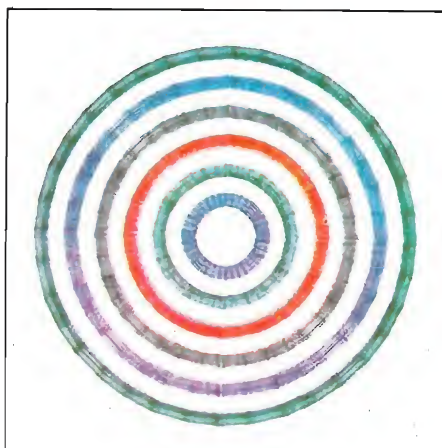
Disegna e scrive sui due assi. È compatto, leggero, affidabile, dal funzionamento silenzioso. È firmato Commodore.

 **commodore**
COMPUTER

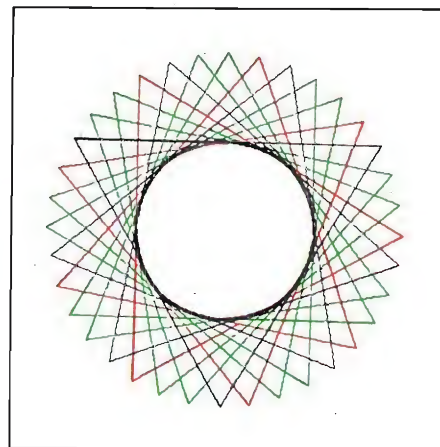
Nuovo plotter/stampa **Ora che ce l'hai,** scrivi, disegni, fai i gra



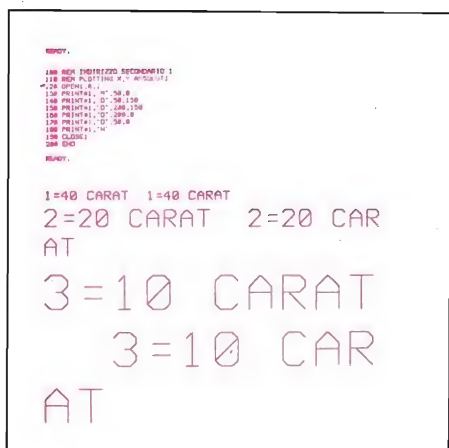
Quadrati concentrici.



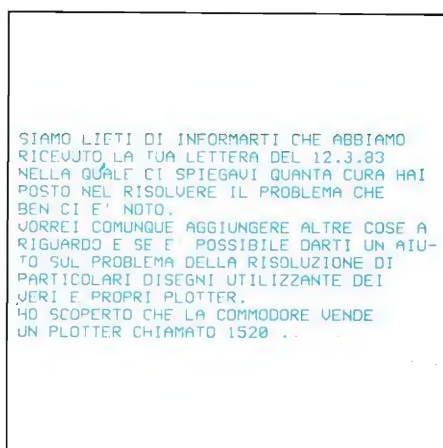
Cerchi concentrici.



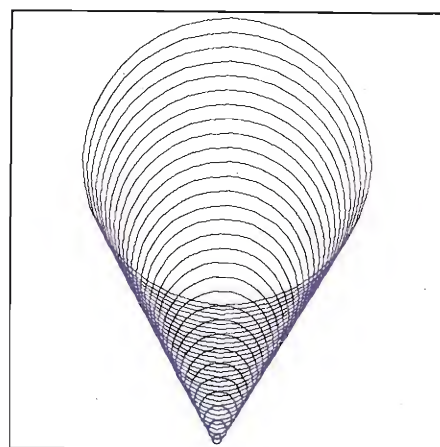
Triangoli rotanti.



Caratteri di diverso formato.



Corrispondenza.



Un cono formato da cerchi.

Nuovo! Dalla Commodore.
È arrivato il primo plotter/
stampante che puoi collegare
direttamente al tuo VIC 20,
o al Commodore 64.

Provalo, e scatena tutta la
potenza del tuo computer...
guarda quante cose sa fare.

Disegna a 4 colori, figure
anche complesse; e sa

tracciare disegni molto grandi,
di 30-40 cm. Fa i grafici.

Ha una grafica da plotter
estremamente accurata con
una altissima risoluzione (di
0,2 mm) perché usa 4 pennini
che stampano formando una
linea continua.

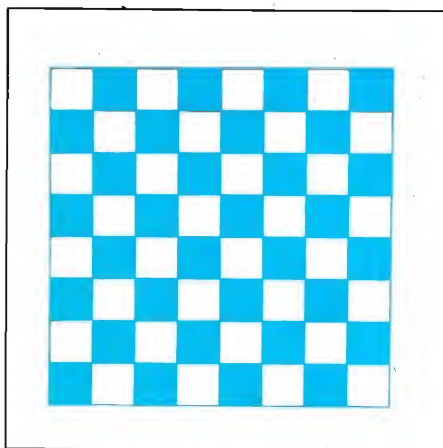
È una vera stampante!
Stampa i normali caratteri

in quattro differenti misure
automaticamente.

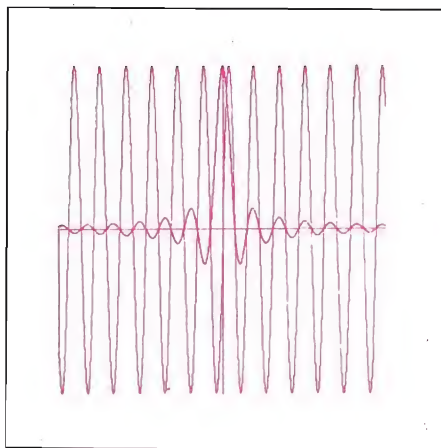
Con opportuni comandi sul
computer, stabilisce le
dimensioni dei caratteri, le
maiuscole o le minuscole.

Ma non solo. Può stampare
sia in orizzontale - fino a un
massimo di 80 caratteri per
riga - che in verticale, usando

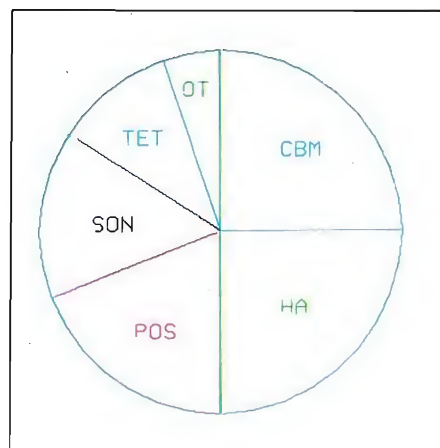
nte 1520 Commodore
guarda che ci fai.
 fici, stampi a 4 colori.



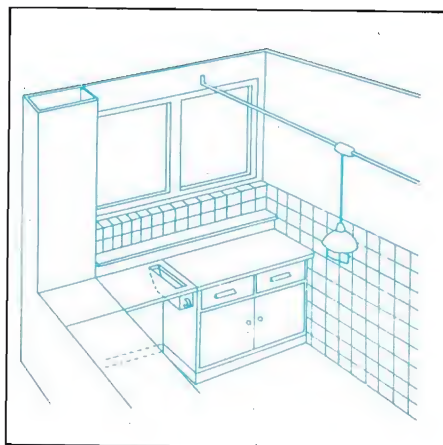
Una scacchiera.



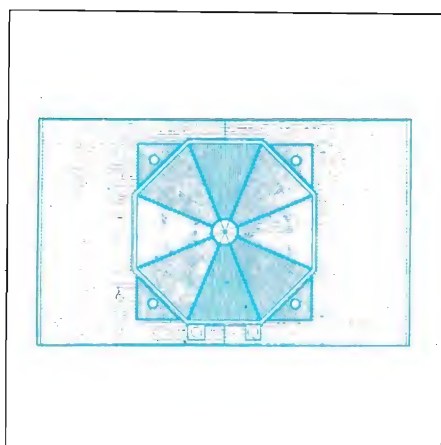
Funzioni.



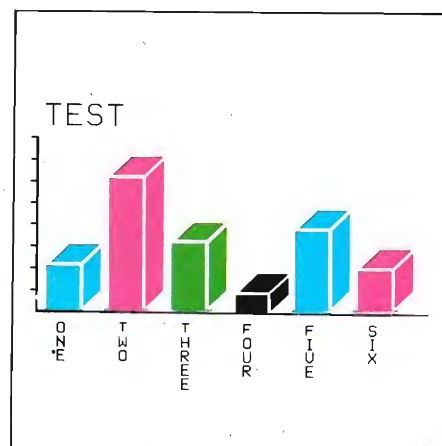
Grafici a colori.



Progetti d'ambiente.



Piante, planimetrie, schemi tecnici.



Istogrammi.

l'altezza della carta!

Così potrai scrivere testi di qualsiasi "giustezza" tipografica. È facile da usare: è sufficiente un po' di familiarità con il linguaggio BASIC e con i principi della programmazione; e potrai scrivere tu stesso i programmi per il tuo plotter.

E poi confronta il prezzo: il concorrente più vicino costa almeno tre volte tanto... e il nuovo plotter Commodore è anche più compatto e più leggero.

Non c'è miglior regalo che puoi fare al tuo sistema.
 Commodore Italiana
 S.p.A. Tel. (02) 618321.

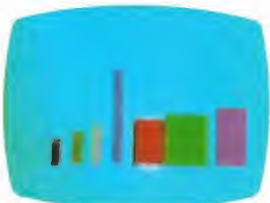
commodore
 COMPUTER

E scegli tra cento e cento programmi per il gioco...

Dal favoloso catalogo di giochi e programmi del VIC 20:



SPECTRE



VIC STAT



MATEMATICO/
SCIENTIFICO



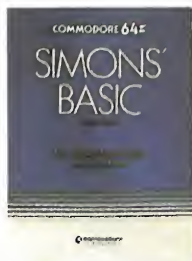
JUPITERLANDER



HOME BABY SITTER

...per lo studio e per la professione.

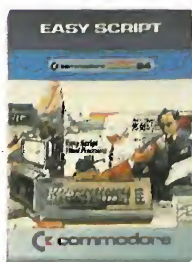
Dal vastissimo repertorio di programmi per il Commodore 64:



Facile
registrazione dati.



Punta un dito
e Commodore fa.



Per creare
tutti i testi che vuoi
(con manuale).



Direttamente
dalle sale-giochi.



Calcio spettacolo.

commodore
COMPUTER

Commodore Italiana S.p.A. - Tel. (02) 618321

electronic GAMES

Superbasic - Home computer

7/8

LUGLIO/AGOSTO 1984

L. 3.000

ESTATE 1984
NUMERO DOPPIO





Bandridge

BY **ARROW**

AUTORADIO AM/FM CON RIPRODUTTORE STEREO AUTOREVERSE

PROLINE VII

Funzioni: LO/DX, Loudness, Mono/Stereo,
Selettore nastri metal.

Autoreverse: Sintonia digitale, Indicatore di potenza
a LED.

Equalizzatore a 5 bande grafiche.

Potenza: 20 W per canale.

14/0230-51

PROLINE IX

Funzioni: LO/DX, Loudness, Mono/Stereo,
Selettore nastri metal.

Autoreverse: Sintonia digitale, Indicatore di potenza
a LED. Dolby, ricerca automatica della frequenza

Controllo volume e sintonia con tasti microsensibili.

Potenza: 15 W per canale.

14/0260-51

